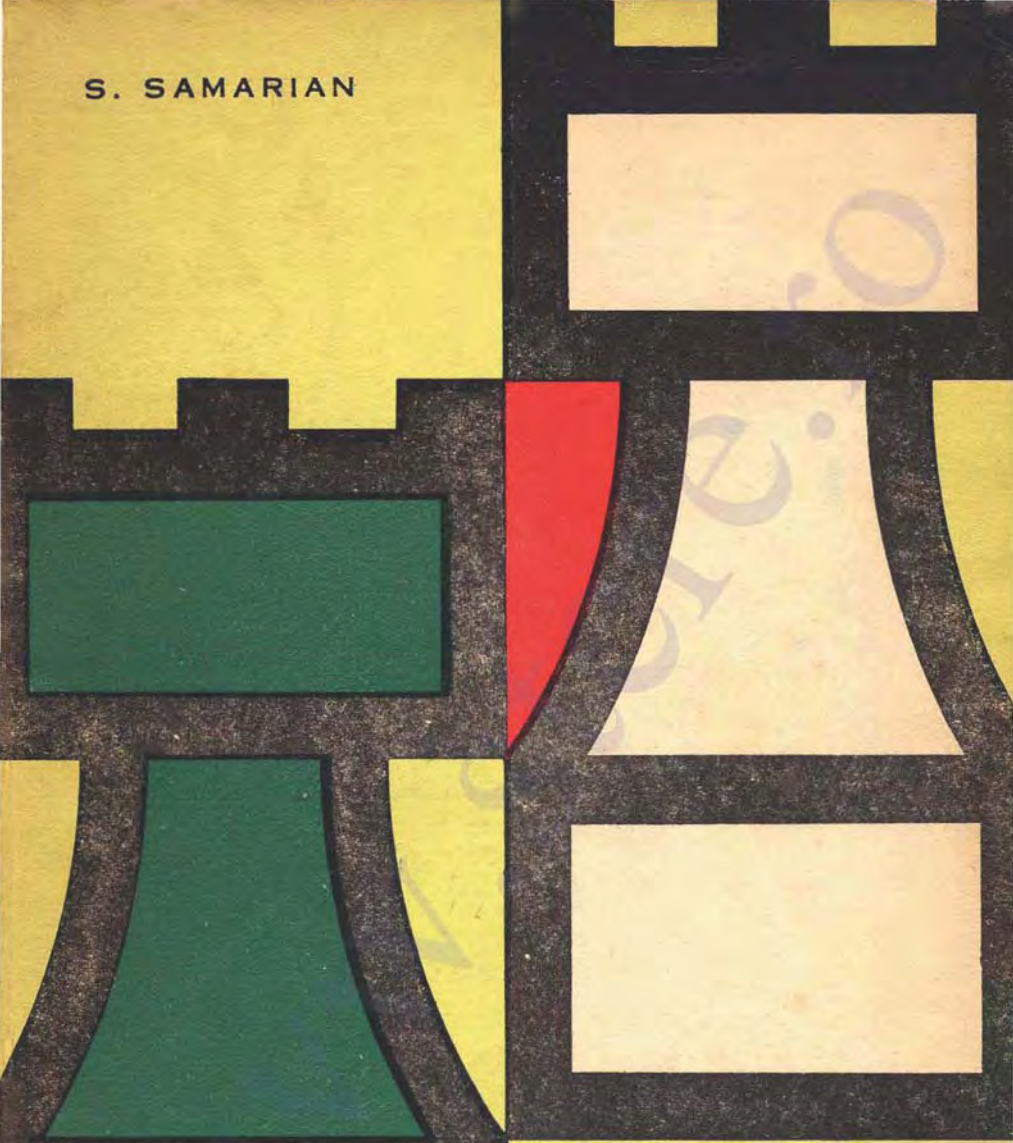
S. SAMARIAN



SĂ ÎNVĂȚĂM METODIC ȘAHUL

Să învățăm metodic șahul

www.stere.ro

www.stere.ro

S. SAMARIAN

SĂ ÎNVĂŢĂM METODIC ŞAHUL

Ediţia a III-a
revăzută şi adăugită

EDITURA UNIUNII DE CULTURĂ FIZICĂ ŞI SPORT

www.siero.ro

Coperta de C. GULUȚĂ

www.stere.ro

Prefață la ediția a III-a

Pentru prima dată o carte de șah românească ajunge la a treia ediție. Pentru autor, după 20 de ani de activitate în publicistica șahistă, această apreciere a cititorilor constituie o mare satisfacție și un îndemn pentru viitor. În același timp, numărul și competența mereu crescînde ale cititorilor de literatură șahistă reprezintă o incontestabilă și îmbucurătoare dovadă a progreselor înregistrate în domeniul șahului în țara noastră.

Autorul s-a străduit să îmbunătățească această a treia ediție — în limita unei creșteri nu prea mari a numărului de pagini, — introducînd o serie de materiale noi, între care o primă încercare de sistematizare a pozițiilor-tip. Cu adaosurile făcute, autorul speră că a treia ediție din lucrarea „Să învățăm metodic șahul" va corespunde nivelului și cerințelor în continuă creștere ale cititorilor și va contribui, ca și precedentele ediții, la creșterea nivelului teoretic, la progresul continuu al șahului românesc.

www.stere.ro

Introducere

Literatura şahului este foarte bogată. Începînd cu manuscrisul arab al lui Al Adli, datînd din veacul al IX-lea, ea conţine mii de lucrări de toate felurile, de la manualul pentru începători pînă la tratatele cele mai complicate, accesibile doar jucătorilor cu tehnică avansată.

Marea majoritate a cărţilor de şah a apărut la sfîrşitul secolului al XIX-lea şi începutul celui de al XX-lea, cînd mişcarea şahistă a început să se dezvolte şi să ia forme organizate.

Nivelul calitativ al literaturii şahiste a crescut în raport direct cu forţa medie a jucătorilor. Foarte multă vreme însă, cărţile de şah se mărgineau la încercări — unele destul de reuşite — de a explica fazele partidei de şah, în special deschiderea, fără a se putea ridica însă la formularea unui sistem bazat pe principiile fundamentale ale jocului, care să poată fi aplicabil în orice situaţie.

Prima încercare de a rezolva această problemă a făcut-o Philidor, la sfîrşitul secolului al XVIII-lea şi cartea sa „Analyse du jeu des Echecs" a constituit multă vreme baza teoriei şahului. Spre sfîrşitul secolului al XIX-lea însă, „Analysa" lui Philidor a început să se arate insuficientă faţă de creşterea forţei generale de joc. Campionul mondial Steinitz, un jucător dotat cu un spirit metodic excepţional, a fost primul care a reuşit să formuleze şi să sistematizeze principiile teoriei

șahiste în cadrul unui ansamblu general omogen. Continuatorul lui Steinitz, Tarrasch, a desăvîrșit opera predecesorului său, creînd așa numita școală clasică.

Dar atît Steinitz cît și Tarrasch au fost înclinați spre dogmatism, spre o rigiditate prea mare în concepții, care frîna în bună măsură avîntul creator. Exagerările teoriilor lui Steinitz și Tarrasch au fost combătute cu mult temei de către fondatorul școalei șahiste ruse, M. I. Cigorin, care a apărat, atît în practică — în meciurile sale cu Steinitz și Tarrasch — cît și teoretic, — în nenumărate cronici și articole în revistele de șah ale timpului, o concepție mai elastică asupra luptei în partida de șah. Acceptînd fondul valabil al ideilor lui Steinitz, Cigorin a demonstrat că în afara principiilor generale, o importanță hotărîtoare o are în șah judecarea concretă a situației, calculul precis al variantelor, în care joacă un mare rol puterea de creație a jucătorului.

Controversa principială dintre Steinitz și Cigorin a marcat o etapă deosebit de importantă în dezvoltarea concepțiilor moderne asupra șahului. Datorită lui Cigorin, teoria lui Steinitz a fost revizuită și îmbunătățită. Urmașii lui Cigorin — A. Alehin, A. Nimzovici și A. Rubinstein au înlăturat definitiv dogmatismul „școlii clasice". Lucrările lui Alehin: „Partidele mele cele mai bune" și „Pe drumul spre campionatul lumii", ca și lucrările lui Nimzovici: „Blocada" și „Sistemul meu", au adus contribuții noi și valoroase în teoria șahului.

Șahul reprezintă în fond o luptă de un dinamism surprinzător, în care cei doi adversari caută tot timpul să rupă un echilibru de forțe, existent la începutul partidei. Lupta aceasta, — în care mintea se află într-o continuă încordare, căutînd tot timpul soluția justă, combătînd ideile adversarului, făcînd mereu apel la cunoștințe căpătate prin studiu, la ingeniozitate, imaginație, raționament — constituie, de fapt, toată frumusețea șahului și, în același timp, incontestabila lui valoare.

Ca în orice luptă, şi în şah omul face apel la tot ce-i poate acorda o superioritate asupra adversarului, la tot ce poate constitui un mijloc de obţinere a victoriei. Teoria şahului reprezintă studiul metodic al tuturor acestor mijloace de luptă.

Orice jucător de şah care vrea să progreseze, nu se poate lipsi de studiul teoriei. În stadiul actual de dezvoltare a şahului se poate chiar afirma că fără studiu nici un jucător — cu extrem de rare excepţii — nu poate depăşi forţa categoriei a II-a. Aceasta explică de ce aproape toţi jucătorii tineri caută să studieze teoria. Lucrul acesta trebuie însă făcut în mod metodic, pornind de la simplu spre complicat, de la noţiuni de bază solid însuşite spre complexul pe care-l reprezintă teoria modernă a şahului. Prin noţiuni de bază nu trebuie să se înţeleagă regulile jocului şi nici cunoştinţele simple ale jucătorului începător. Noţiunile de bază la care ne referim constau în cunoaşterea elementelor constitutive ale şahului: forţele (figurile şi pionii), spaţiul (valoarea relativă a cîmpurilor tablei de şah) şi timpul (valoarea relativă a alternanţei mutărilor).

Odată aceste noţiuni de bază însuşite, jucătorul poate trece mai departe. Putînd aprecia comparativ dacă o poziţie oarecare este echilibrată sau nu — şi în acest din urmă caz, care din părţi stă mai bine — el poate trece la studiul principiilor strategiei şahului. Din acest moment ritmul dezvoltării jucătorului se accelerează, căci însuşindu-şi fundamentele jocului poziţional el poate judeca poziţia cu mai multă adîncime şi în acelaşi timp învaţă să schiţeze planuri de joc corespunzătoare realităţilor obiective ale poziţiei. Ultima etapă a evoluţiei sale o constituie ştiinţa realizării planurilor strategice, adică tactica.

Nu este locul aci să ne oprim prea mult asupra valorii relative a strategiei şi tacticii în şah. Este necesar însă să arătăm că toţi jucătorii, fără excepţie, încep să joace şah pe baze tactice, primele mici combinaţii, cursele, fiind formele cele mai simple ale tacticii în şah.

Abia mult mai tîrziu, cînd stăpînește noțiunile de bază despre care am vorbit înainte, jucătorul începe să cunoască și să aplice strategia. Cum am spus mai sus, tactica servește realizării practice a planurilor strategice. Or, manevrele tactice clasice sînt mult mai bine înțelese atunci cînd scopul strategic pentru care sînt efectuate este clar, decît atunci cînd ele sînt studiate separat. Afară de aceasta, trebuie făcută o deosebire între manevrele tactice simple, pe care le cunoaște orice jucător care a trecut de faza primelor începuturi, și manevrele tactice complicate, cuprinzînd combinații greu de văzut și care — conform teoriei lui Steinitz — constituie concluzia logică a unui plan strategic just și bine executat.

Cartea de față conține o expunere simplă a celor mai importante noțiuni de strategie și tactică, bazate pe exemple din practica maeștrilor. Nevoia de a condensa un material destul de vast într-un spațiu nu prea mare a făcut pe autor să aleagă numai exemplele cele mai sugestive, lăsînd la o parte materialul complimentar. Cu toate acestea, autorul speră că a reușit să fie destul de clar și că astfel „Să învățăm metodic șahul" va putea fi un ajutor însemnat în dezvoltarea mișcării șahiste din țara noastră.

CAPITOLUL I

Noţiunile de bază

După cum se ştie, şahul se joacă pe o tablă cu 64 de pătrate albe şi negre, cu ajutorul unor figuri (de asemenea albe şi negre — în număr egal), pe care fiecare dintre jucători le deplasează alternativ, conform unor reguli precise.

Elementele fundamentale ale şahului sînt deci următoarele:

1. **Spaţiul** — reprezentat de tabla de şah, pe suprafaţa căreia se mişcă figurile. De remarcat că spaţiul şahului nu are decît două dimensiuni.
2. **Figurile** — repartizate egal la începutul jocului între cei doi adversari, dar avînd valori neegale.
3. **Timpul** — un element foarte important, determinat de alternanţa regulată a mutărilor albe şi negre de-a lungul partidei. Este important de notat — şi asupra acestui lucru vom reveni — că nu este vorba despre timpul de gîndire al celor doi jucători sau despre durata partidei, ci despre numărul **real** de mutări care se efectuează.

Să examinăm pe rînd aceste trei elemente. O imagine clară asupra valorii şi importanţei lor este absolut necesară pentru a permite jucătorului o primă apreciere obiectivă a diferitelor poziţii, dîndu-i astfel posibilitatea de a putea trece la studiul principiilor strategice ale şahului.

I. SPAŢIUL

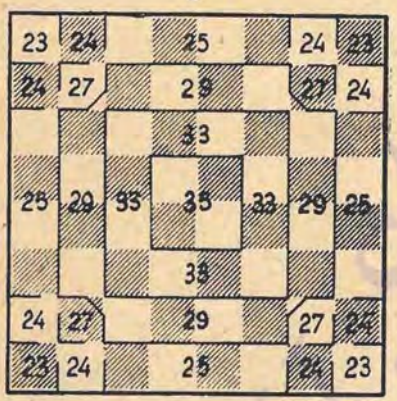
Dacă am privi tabla de şah ca pe o simplă figură geometrică, desigur ar trebui să considerăm toate cele 64 de pătrate ca avînd valoare egală. Datorită însă prezenţei figurilor, cîmpurile tablei de şah au valori diferite.

Majoritatea jucătorilor (chiar începătorii) au făcut fără îndoială, observaţia că raza de acţiune a figurilor se măreşte cu cît sînt aşezate pe un cîmp mai central şi scade pe măsură ce sînt mai aproape de marginea tablei (numai turnul face excepţie).

Luaţi de exemplu un cal şi aşezaţi-l pe un cîmp în centrul tablei, el va putea sări pe opt căsuţe di-

ferite. Același cal, postat în unul din cele patru colțuri, nu mai are decît două căsuțe pe care se poate deplasa. Raza lui de acțiune s-a micșorat la un sfert. Deci, figurile au o rază de acțiune mai mare aflîndu-se în centrul tablei și deci din acest punct de vedere, **cîmpurile centrale au o valoare mai mare decît celelalte.** Valoarea cîmpurilor descrește cu cît sînt mai aproape de marginea tablei și mai ales de colțuri. În diagrama 1 se

1



poate vedea această descreștere de valoare exprimată în cifre, pe principiul următor: fiecare cifră reprezintă numărul total de căsuțe pe care poate muta o damă așezată pe acel cîmp, plus (pentru o mai exactă apreciere) numărul de căsuțe pe care poate muta un cal așezat tot pe același cîmp. Astfel, de exemplu, o damă instalată pe cîmpul central e5 (în careul cel mai mic al diagramei), poate muta pe orice cîmp de pe coloana „E" (deci pe 7 cîmpuri), pe orizontala a 5-a (alte 7 cîmpuri), pe diagonala a1—h8 (7 cîmpuri) și pe diagonala h2—b8 (alte 6 cîmpuri), deci în total pe 27 de cîmpuri. La acestea se adună cele opt căsuțe pe care poate muta un cal care ar sta la e5, ceea ce dă un total de 35 cîmpuri. Aceeași damă așezată pe cîmpul h1 nu mai poate muta decît pe 21 de cîmpuri, iar calul numai pe 2. Diferența de valoare între cîmpurile e5 și h1 este evidentă și ea trebuie avută tot timpul în vedere în cursul unei partide. **O figură prost plasată, pe un cîmp la marginea tablei, face să scadă sensibil forța de luptă a ansamblului pieselor și permite adversarului să realizeze o superioritate de forțe în centru.**

Aceasta este regula generală și ea rămîne valabilă chiar și atunci cînd acțiunea decisivă se desfășoară pe unul din flancuri. Principiul clasic spune că nici un atac de flanc nu poate reuși dacă atacatorul nu stăpînește centrul (sau centrul să fie blocat). De asemenea, împotriva unui atac de flanc, cea mai bună ripostă o constituie o contraacțiune în centru. Desigur, se poate întîmpla ca la un anumit moment al partidei, un cîmp necentral să prezinte o valoare deosebită, datorită configurației speciale a pionilor și figurilor. În astfel de cazuri (care sînt destul de frecvente), poziția trebuie judecată conform principiilor strategice de care ne vom ocupa mai tîrziu.

LUPTA PENTRU STĂPINIREA CENTRULUI

Una dintre cele mai importante probleme în legătură cu centrul este lupta pentru ocuparea lui. Cum este și natural, această luptă se desfășoară, în majoritatea cazurilor, în prima fază a partidei, adică în deschidere. Și în jocul de mijloc sau în final centrul este dis-

putat, dar de obicei este vorba despre un anumit cîmp central, pentru care se dă lupta.

În deschidere, conform concepției clasice (Tarrasch), fiecare din părți trebuie să tindă să ocupe sau să controleze cu pionii și figurile proprii, cele mai valoroase cîmpuri centrale (d4, e4, respectiv d5 și e5; acest careu reprezintă centrul propriu-zis, în timp ce careul c3—c6—f6—f3 reprezintă „centrul larg", ale cărui cîmpuri sînt ceva mai puțin valoroase) și în general să-și dezvolte forțele în așa fel, încît acțiunile lor să se îndrepte spre centru.

Principiile acestea sînt astăzi în mod general acceptate. Spre deosebire însă de ceea ce credea Tarrasch[1]) în domeniul aplicării lor există mai multe metode dintre care unele par să contrazică (în aparență) regulile clasice. Aceste metode diferite de luptă pentru centru s-au născut din soluționarea diferită a celor două probleme principale care se pun în legătură cu ocuparea centrului și anume: a) ce este preferabil: ocuparea centrului cu pioni sau cu figuri? și b) centrul trebuie ocupat imediat sau ocuparea lui poate fi întîrziată? La aceste două chestiuni, răspunsul școlii clasice era categoric: centrul se ocupă cu pioni și lucrul acesta trebuie făcut cît mai repede cu putință.

Exemple de dezvoltare conform acestei metode sînt foarte numeroase, deoarece ea este cel mai ușor de aplicat. Astfel, în varianta principală a Gambitului Damei (atacul Rubinstein): **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Ne7 5. e3 0—0 6. Cf3 Cbd7 7. Tc1 c6 8. Nd3 d:c4 9. N:c4 Cd5 10. N:e7 D:e7 11. 0—0 C:c3 12. T:c3 e5 13. d:e5 C:e5 14. C:e5 D:e5 15. f4** — întreaga luptă se dă în jurul cîmpurilor centrale și ea continuă în jocul de mijloc, albul căutînd să folosească mica lui superioritate în centru pentru a organiza un atac pe flancul regelui.

În Partida Spaniolă: **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5** albul caută să ajungă în avantaj ocupînd cîmpul central d4. Avantajul pe care tinde să-l obțină albul se vede cel mai bine în varianta Steinitz, în care după **3... d6 4. d4 Nd7 5. Cc3 Cf6 6. 0—0 Ne7 7. Te1 e:d4 8. C:d4 0—0 9. Nf1** se ajunge la poziția din diagrama 2, în care superioritatea albului în centru este indiscutabilă.

De obicei însă, cînd de ambele părți se aplică în mod corect metoda clasică de dezvoltare, rezultatul este o oarecare simplificare a poziției, ceea ce duce la joc egal. Albul nu păstrează din avantajul primei mutări decît o mică inițiativă, în majoritatea cazurilor insuficientă pentru cîștig. De aceea unii jucători au încercat să complice lupta pentru ocuparea centrului. Nimzovici, Reti și Alehin, iar mai tîrziu Smîslov, au demonstrat că ocuparea imediată și numai cu pioni a centrului nu este obligatorie și că de multe ori con-

2

[1]) Dr. Tarrasch (1862—1933), unul dintre marii jucători de la sfîrșitul secolului trecut, a fost continuatorul lui Steinitz și fondatorul „școlii clasice".

trolul asupra centrului este mai valoros decît ocuparea lui.

În practică aceste idei au dat naștere cîtorva deschideri noi (Deschiderea Reti, Apărarea Alehin) și multor sisteme noi de joc în deschideri cunoscute (varianta Smîslov în Apărarea Grünfeld) în care fie albul, fie negrul, lasă pe adversar să ocupe centrul (cu picnii), după care îi atacă și eliminîndu-i instalează în centru figurile sau pionii proprii.

Tipică pentru această metodă este Deschiderea Reti: **1. Cf3 d5 2. c4 e6 3. b3 Cf6 4. Nb2 Ne7 5. g3 0—0 6. Ng2** și acum albul va continua jocul în raport cu mutările negrului, cu d2—d4 sau d2—d3 și e2—e4.

În Apărarea Alehin, negrul face trei mutări cu aceeași figură în deschidere (lucru condamnat de Tarrasch): **1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. c4 Cb6 4. d4 d6 5. f4 d:e5 6. f:e5 Cc6** pentru a atrage pe alb să-și formeze un centru de pioni avansați. Cum a demonstrat practica, acest centru de pioni este vulnerabil și negrul îl poate ataca destul de ușor. De aceea teoria modernă recomandă pentru alb să împingă numai doi pioni în această deschidere (1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. d4 d6 4. Cf3 Ng4 5. Ne2) formînd un centru mai ușor de apărat.

Caracteristic ideilor moderne de joc, împotriva unui centru de pioni puternic, este sistemul lui Smîslov în Apărarea Grünfeld. După **1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Cf3 Ng7 5. Db3** negrul părăsește poziția centrală de la d5 prin **5... d:c4 6. D:c4 0—0 7. e4 Ng4 8. Ne3** permițînd albului să-și formeze un centru de pioni ideal (conform concepției clasice). Cum s-a văzut însă în numeroase partide jucate cu această variantă, după **8... Cf6—d7!** (vezi diagrama 3) negrul capătă un joc superior de figuri și are

3

mari șanse de a sfărîma centrul de pioni al albului, prin c7—c5.

Problema figurilor sau pionilor în centru este mai greu de rezolvat, soluția depinzînd de cele mai multe ori de caracteristicile fiecărei poziții în parte. Totuși, în general prezența pionilor în centru este necesară, căci ei servesc drept puncte de sprijin figurilor, care altfel ar putea fi ușor alungate de către pionii adversarului.

Rezumînd în cartea sa „Moștenirea șahistă a lui Alehin" concepțiile fostului campion mondial asupra acestei probleme, Kotov scrie:

„...Ca și toți maeștrii șahului Alehin își dădea foarte bine seama de forța unui centru de pioni, atunci cînd este susținut de figuri și solid apărat... Însă, prețuind mult centrul de pioni, el (Alehin) nu separa această apreciere de aprecierea poziției în general. Problema dacă centrul trebuie ocupat

cu pionii sau dacă lucrul acesta trebuie evitat, era rezolvată de Alehin numai pe baza aprecierii tuturor factorilor poziției la care s-a ajuns" (A. Kotov, „Moștenirea șahistă a lui Alehin", pag. 59).

Rezumînd cele de mai sus, se poate trage următoarea concluzie: lupta pentru ocuparea sau controlul cîmpurilor centrale este deosebit de importantă. Ea se începe în deschidere și continuă (cu mai mică intensitate) în toate fazele partidei. În ceea ce privește metodele ce se utilizează în această luptă, ele sînt variate și de multe ori se combină între ele. Principiile clasice rămîn valabile, dar în aplicarea lor trebuie să se țină tot timpul seama de **vulnerabilitatea** centrului, adică de posibilitățile eventuale ca formațiile de pioni centrale să fie atacate și distruse.

CITEVA EXEMPLE PRACTICE ASUPRA LUPTEI PENTRU CENTRU

Desigur, fiecare partidă de șah prezintă într-o măsură mai mică sau mai mare diferite aspecte ale luptei pentru centru. Studierea din acest punct de vedere a partidelor maeștrilor prezintă un mare interes și contribuie foarte mult la creșterea forței de joc. Pentru a ajuta pe cititor în acest studiu, dăm mai jos cîteva exemple caracteristice, ilustrînd temele principale ale luptei pentru centru, așa cum ele sînt tratate în partidele turneelor moderne.

Vom începe cu o temă clasică: **centrul de pioni mobil și puternic susținut,** care rezultă de obicei în urma unui joc inexact al adversarului în deschidere. Există nenumărate exemple pe această temă. În special în a doua jumătate a secolului XIX, cînd tehnica jocului în deschidere era mai slabă, jucători mari ca Morphy, Andersen, Cigorin, Tarrasch, au cîștigat numeroase partide frumoase folosind forța de străpungere pe care o reprezintă un astfel de centru. Partidele care urmează ne prezintă doi reprezentanți ai șahului modern, Alehin și Smîslov, aplicînd cu neîntrecută măiestrie principiile clasice asupra centrului de pioni.

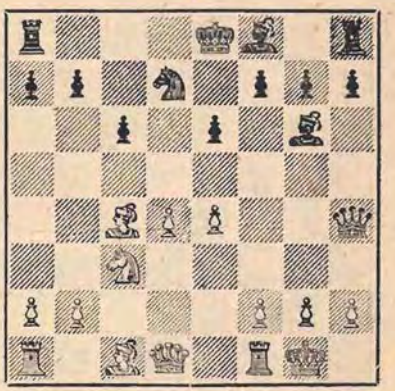
GAMBITUL DAMEI
(Apărarea Slavă)

Alb: **Alehin** Negru: Opocensky

Paris, 1925

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Cc3 Cf6 4. e3 Nf5 (alte continuări sînt aci 4...e6 sau 4...g6) **5.c:d5 C:d5** (reluarea cu pionul este dezavantajoasă din cauza 6. Db3!. Aceasta arată că varianta cu Nf5 nu este recomandabilă pentru negru) **6. Nc4 e6 7. Cge2 Cbd7 8. e4 C:c3 9. C:c3 Ng6** (folosind jocul inexact al adversarului în deschidere. Alehin a obți-

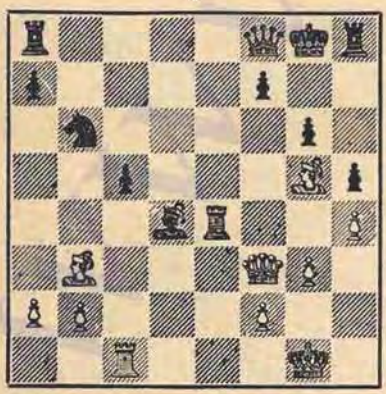
4



nut un centru de pioni puternic „care paralizează orice contrajoc al adversarului" — Kotov) **10. 0—0 Dh4** (cum arată Alehin, la mutarea normală 10... Nb4 albul ar fi răspuns cu 11. f3! „și negrul n-are nici o continuare satisfăcătoare". Cu mutarea damei la h4, negrul caută să pregătească rocada mare, slăbind în același timp amenințarea f2—f4, la care ar avea răspunsul Nh5. Dar acum Alehin pune în valoare, pe cale combinativă, toată forța dinamică a centrului său de pioni mobil, deschizînd poziția negrului printr-o străpungere clasică. (Vezi diagrama 4)

11.d5! (acum negrul nu mai are timp să joace 0—0—0 și este obligat să accepte lupta în centru) **11... e:d5 12. g3 Df6 13. e:d5 Nc5?** (ca de obicei în astfel de poziții, negrul nu găsește apărarea cea mai bună care era 13... Ce5 14. Ne2! Nc5 15. Rg2 h5! după care Alehin intenționa să continue cu 16. h4 și 17. Ng5, „păstrînd avantajul în jocul complicat care urmează" — Kotov. Acum urmează o execuție rapidă) **14. Te1+ Rf8 15. Nf4 Cb6 16. Nb3 h5 17. h4** („începînd de la mutarea a 14-a pînă la combinația finală, albul urmărește mereu același scop: să împiedice legarea turnurilor adverse" — Alehin) **17... Rg8 18. d:c6 b:c6 19. Tac1 Nd4 20. Ce4 N:e4 21. T:e4 c5** („sau 21... N:b2 22. Tc5 Cd5 23. N:d5 c:d5 24. T:d5 cu avantaj decisiv" — Alehin) **22. De2 g6 23. Ng5 Dd6 24. Df3 Df8** (vezi diagrama 5).

5



25. T:d4! (o combinație decisivă, care se bazează pe ideea eliminării singurei piese a negrului, care ocupă o poziție bună și are un rol important în apărarea poziției regelui) **25... c:d4 26. Tc6! Rh7** („albul sperase la răspunsul mai logic 26... Rg7, la care ar fi răspuns cu 27. T:g6+ R:g6 — 27... f:g6 28. Db7 + urmat de mat în două mutări — 28. Df6+ Rh7 29. N:f7 Tg8 30. Df5+ Rh8 31. Nf6+ și 32. D:h5+ mat" — Alehin) **27. N:f7 Tc8 28. T:g6** și negrul a cedat.

PARTIDA SPANIOLĂ

Alb: **V. Smîslov** Negru: G. Barcza

Olimpiada de la Helsinki, 1952
Meciul U.R.S.S. — R.P. Ungară

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Nc5 (o apărare veche și foarte rar jucată în turneele moderne) **4. c3 Cf6 5. d4** (o altă continuare este 5. 0—0 0—0 6. d4 Nb6 7. Te1 și albul păstrează inițiativa) **5... e:d4** (negrul cedează centrul) **6. e5** (o altă continuare, analizată de Keres, este 6. c:d4 Nb4+ 7. Cc3 C:e4 8. 0—0 N:c3 9. b:c3 0—0 10. d5 C:c3 11. Dd3 C:b5 12. D:b5 Ce7 13. d6 cu complicații. Poate că tocmai în această variantă negrul pregătise vreo întărire, de aceea Smîslov alege o altă continuare, de asemenea foarte bună) **6... Cd5?** (o greșeală după care albul obține o mare superioritate în centru. Trebuia jucat 6...Ce4, de exemplu: 7. c:d4 Nb4+ 8. Rf1 a6 9. Na4 b5 10. Nc2 d5 sau 7. 0—0 d5 8. e:d6 0—0 cu joc tăios. Ocupînd cîmpul d5 cu calul negrul își ia singur posibilitatea mutării d7—d5 care-i permite în cele două variante indicate

mai sus să lupte pentru centru) **7. 0—0 0—0 8. c:d4 Nb6** (dacă 8... Ne7 atunci 9. Db3 urmat de d4—d5, și centrul alb se pune decisiv în mișcare) **9. Nc4 Cce7 10. Ng5 De8 11. Db3!** (este foarte instructiv felul cum albul, folosind greșeala de deschidere a adversarului, și-a mobilizat treptat forțele în așa fel, încît să nu permită negrului nici o manevră de eliberare în centru. Ultima sa mutare forțează slăbirea punctului d6, care va fi folosit pentru întărirea presiunii în centru) **11... c6 12. Cbd2 h6 13. N:e7 C:e7 14. Ce4** (vezi diagrama 6. Concentrarea forțelor albului în centru a atins punctul maxim. Amenințarea pătrunderii calului alb la d6 silește pe negru să sacrifice pionul „d" pentru a încerca să se elibereze, ceea ce nu-i reușește însă. Încercarea de a juca 18... Cf5 duce după 19. Cd6 C:d6 20. e:d6 la o poziție în care negrul este aproape complet sufocat).

6

14... d5 15. e:d6 Cf5 16. Tfel Dd8 17. Ce5! (folosind punctele centrale care sînt în stăpînirea sa, albul organizează cu ușurință atacul decisiv) **17... C:d6** (sau 17... C:d4 18. N:f7+ cu atac decisiv) **18. C:d6 D:d6 19. N:f7+ T:f7 20. D:f7+ Rh7 21. Cc4** și negrul a cedat.

O temă importantă în jurul căreia se desfășoară lupta strategică în multe partide este **combaterea unui centru de pioni cu ajutorul figurilor.** Ideea aceasta a preocupat pe mulți maeștri mari, începînd cu Cigorin — ea constituind conținutul strategic esențial al cîtorva deschideri dintre cele mai cunoscute (în special al Apărării Grünfeld),

Iată, de exemplu, ce scrie marele maestru Smîslov în legătură cu aceasta:

„Lupta împotriva unui centru de pioni pe calea acțiunii figurilor asupra cîmpurilor centrale este o problemă actuală, care constituie conținutul de idei al Apărării Grünfeld".

Cele două exemple care urmează vor permite cititorului să-și dea seama de bogatul conținut al acestei teme strategice legată de lupta pentru centru, temă asupra căreia pînă acum teoria nu a ajuns la concluzii definitive.

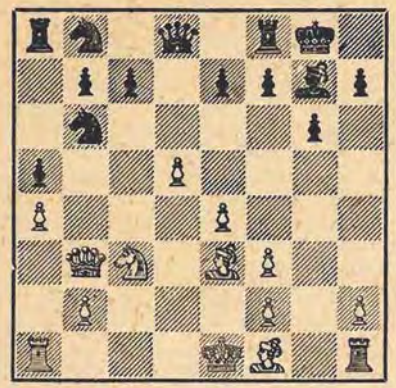
APĂRAREA GRÜNFELD

Alb: M. Euwe Negru: **V. Smîslov**

Meci-turneul pentru campionatul lumii. Moscova, 1948

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Cf3 Ng7 5. Db3 d:c4 6. D:c4 0—0 7. e4 Ng4 8. Ne3 Cfd7 (s-a ajuns la poziția din diagrama 3, punct de plecare a numeroase partide) **9. Db3 Cb6 10. a4** (Keres recomandă 10. Td1) **10... a5 11.d5 N:f3 12. g:f3** (vezi diagrama 7. O poziție tipică. Albul are un centru de pioni puternic și în plus perechea de nebuni dar, cum se va vedea, poziția sa prezintă multe slăbiciuni, în special pe flancul damei — cîmpul b4 — slăbiciuni pe care negrul le va folosi cu mare abilitate).

7



12... Dd6! (dama ia sub control cîmpul b4 mărind astfel presiunea pe flancul damei, ceea ce determină pe alb să caute o continuare activă) **13. Cb5 Db4+ 14. D:b4 a:b4 15. C:c7** (albul își continuă consecvent planul, dar acum coloana „a" rămîne în stăpînirea negrului. Nici alte continuări nu erau mai bune. Smîslov indică: 15. a5 N:b2 16. Tb1 Ca4 sau 15. Ta2 Ne5 16. f4 Nd6 17. e5 b3! cu complicații favorabile negrului) **15... T:a4 16. Tb1** (în favoarea negrului era 16. T:a4 C:a4 17. b3 Cc3 18. Nh3

8

Ne5 19. Nb6 Ca6 20. C:a6 Ta8!) **16... C6d7 17. Cb5 Tfc8 18. Ne2** (după părerea lui Smîslov, era de preferat 18. Cd4, la care ar fi putut urma 18... b3 19. C:b3 Tb4 20. Cd2 T:b2 cu șanse de ambele părți) **18... b3 19. Ca3** (pentru a nu permite pătrunderea turnului negru la c2. La 19. 0—0 Tc2 20. Nd1 T:b2 negrul cîștigă un pion deoarece nu merge 21. N:b3 din cauza 21... Tb4) **19... N:b2 20. T:b2 T:a3 21. Rd2** (vezi diagrama 8).

Iată cum comentează Smîslov această poziție: „la această poziție au căutat să ajungă ambii jucători. **Albul are un centru puternic și doi nebuni.** În schimb negrul are un pion liber, care mai e și în plus. Problema este: va putea el oare păstra ceea ce a cîștigat? În jurul pionului liber al negrului se concentrează toată lupta care urmează, în care caii vor arăta mari resurse".

Rezumînd strategia de pînă acum a negrului în această partidă, vedem că ea a constat din următoarele etape :

— varianta de deschidere aleasă a permis albului să-și creeze un centru de pioni puternic, dar cu prețul unei sensibile întîrzieri în dezvoltare ;

— negrul a folosit avantajul său de dezvoltare pentru a începe primul operațiile active pe flancul damei, unde albul are slăbiciuni :

— parînd amenințările negrului pe flancul damei, fără a renunța la centrul său puternic, albul este silit în cele din urmă să dea un pion, simplificînd însă poziția și păstrînd perechea de nebuni; în continuarea partidei urmează o luptă foarte interesantă în jurul pionului liber, pe care negrul reușește să-l apere cu abilitate pînă la sfîrșit, ceea ce îi aduce victoria.

Din punctul de vedere al luptei împotriva unui centru de pioni puternic, continuarea acestei par-

tide nu prezintă interes. Ea este însă foarte instructivă în legătură cu lupta împotriva perechii de nebuni, ilustrînd unul dintre cazurile în care perechea de nebuni se dovedeşte inferioară celor doi cai (vezi continuarea partidei la pag. 133, diagrama 134).

Un alt exemplu, de acelaşi tip ca şi precedentul, este următoarea partidă Benkö-Smîslov, jucată în meci-turneul Moscova-Budapesta 1949).

APARAREA GRÜNFELD

Alb: P. Benkö Negru: V. **Smîslov**

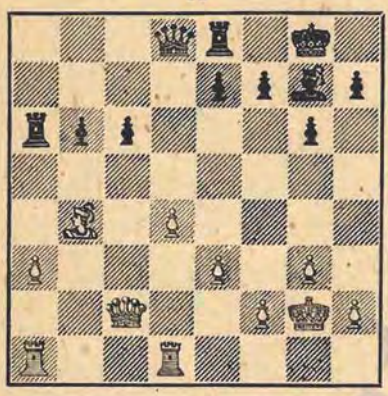
1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cf3 Ng7 4. g3 d5 5. c:d5 C:d5 6. Ng2 0—0 7. 0—0 Cb6 (după cum se vede, din nou negrul a lăsat centrul în stăpînirea albului pentru a obţine un avantaj sensibil de dezvoltare) **8. Cc3 Cc6 9. e3** (înaintarea 9. d5 a fost încercată chiar de Smîslov într-o partidă cu Lilienthal, Moscova 1942, în care după 9... Cb8 10. Cd4 e6! 11. e4, negrul ar fi putut obţine cu 11... c6 12. Cb3 e:d5 13. e:d5 c:d5 14. C:d5 Cc6 un joc bun) **9... a5!** (cu scopul de a obţine presiune asupra poziţiei albului pe flancul damei) **10. b3** (la 10. Nd2 urmează 10... a4 11. Tc1 Ne6 12. Dc2 Cb4 13. De4 c6 14. a3 Nf5 15. Dh4 Cd3, cu avantaj pentru negru, ca într-o partidă Katetov-Smîslov, meciul Moscova-Praga, 1946. Dacă albul încearcă să împiedice înaintarea a5—a4 prin 10. a2—a4, atunci poate urma 10... e5 11. d5 Cb4 şi negrul obţine excelentul cîmp b4 pentru calul său) **10... Cb4 11. Nb2 a4 12. C:a4 C:a4 13. b:a4 Cd5 14. Ce5 Cb6 15. Cd3 C:a4 16. Na3 Ne6!** (vezi diagrama 9. S-ar părea că negrul n-a obţinut mare lucru din deschidere. Albul păstrează centrul, nu are dezavantaj material şi nici dezavantaj de dezvoltare. Dar aci îşi spune

9

cuvîntul o altă caracteristică a acestui tip de poziţii. Din cauza operaţiilor active ale negrului pe flancul damei, pentru moment piesele albului în această parte a tablei nu ocupă poziţii bune şi aceasta permite lovituri tactice neaşteptate. Cu ultima sa mutare negrul şi-a adus în joc nebunul, fără să se teamă de răspunsul 17. N:b7 la care urmează Cc3. Acum, din cauza poziţiei proaste a nebunului a3, pionul a2 devine o ţintă de atac) **17. Dc1** (la 17. Cc5 C:c5 18. N:c5 negrul poate răspunde 18... b6!, de exemplu: 19. N:a8 b:c5 20. Nc6 c:d4 21. e:d4 N:d4 22. Tc1 N:a2 sau 21. a4 d:e3 22. D:d8 T:d8 — „cu joc tăios în care şansele sînt mai curînd de partea negrului" — Smîslov. Variantele acestea constituie un foarte instructiv exemplu de sfărîmare a centrului alb de pioni) **17... c6 18. Td1 Te8 19. Cc5 C:c5 20. N:c5 Ta6** (cu ameninţarea 21... N:a2 22. Db2 Da8 şi negrul rămîne cu un pion în plus) **21. a3 Nd5 22. Dc2** (dacă centrul alb se pune în mişcare prin 22. e4, atunci poate urma 22... Nb3 23. Td3 Na4 cu ameninţarea b7—b6. De aceea Smîslov consideră că relativ mai bine era 22. N:d5 D:d5

23. Tb1 b5 24. Dc2, continuînd lupta de manevre) **22... N:g2 23. R:g2 b6 24. Nb4** (vezi diagrama 10) **24... c5!** (în sfîrșit, negrul ajunge la punctul culminant al planului său strategic; de data aceasta albul a evi-

10



tat pierderea de material pe flancul damei, dar a devenit în schimb posibilă atacarea directă a centrului de pioni, folosind tot poziția proastă a nebunului alb pe flancul damei) **25. Nc3** (la 25. d:c5 ar fi urmat 25... Da8+ 26. c6 N:a1 27. T:a1 b5 28. Tc1 Tc8 și negrul rămîne cu calitatea în plus) **25... c:d4 26. N:d4 Da8+ 27. e4** (la 27. Rg1 Smîslov dă varianta 27... N:d4 28. T:d4 T:a3 29. T:a3 D:a3 30. Dc6 Tb8 31. Dc7 Da1+ 32. Rg2 Da8+ 33. e4 e6 și negrul păstrează avantajul) **27... Tc8 28. Dd3 Ta4! 29. N:g7 R:g7 30. f3** (era mai bine 30. Te1 și după 30... Tc5 31. Te3 Dc6 „realizarea avantajului n-ar fi fost o problemă tehnică ușoară" — Smîslov) **30... Da5** (amenințînd pătrunderea turnului la c3) **31. h4 Tc3 32. Dd7 T4:a3 33. T:a3 D:a3 34. Dd4+ f6 35. D:b6? Tc2+** și albul a cedat.

Una din temele cele mai importante ale luptei pentru centru este atacarea și apărarea unui centru de pioni blocat. Această temă strategică este explicată pe larg în capitolul referitor la lanțurile de pioni (vezi pag. 66).

Toate aceste teme strategice despre care am vorbit constituie diferite aspecte ale luptei pentru stăpînirea sau controlul cîmpurilor centrale; exemplele pe care le-am dat ilustrează o parte dintre numeroasele sisteme de luptă în acest domeniu, sisteme care variază în raport cu deschiderea care se joacă și cu stilul și planurile de luptă pe care le elaborează jucătorii în timpul partidei. Vom încheia acest capitol cu un exemplu clasic de „centralizare", în care este atinsă și una dintre problemele importante din jocurile deschise — aceea a menținerii sau cedării centrului de către negru.

APĂRAREA SPANIOLĂ

Alb: **Nimzovici** Negru: L. Steiner
Turneul de la Bad Niendorf, 1927

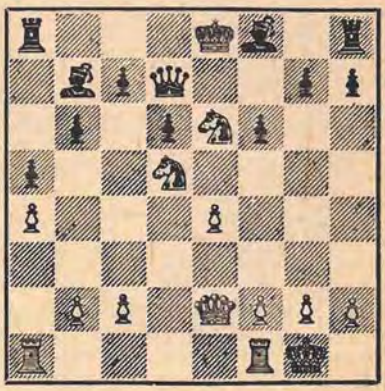
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Nb5 d6 (negrul evită variantele jocului celor patru cai, care ar fi rezultat după 4... Nb4 sau după 4... Cd4 și intră în bine cunoscuta apărare Steinitz din partida spaniolă) **5. d4 Nd7 6. N:c6!** (aceasta este cea mai bună continuare în această poziție. Eliminînd calul c6 care susține pivotul central al negrului de la e5, albul mărește presiunea asupra acestui punct, forțînd în cele din urmă pe negru să renunțe la apărarea lui și să cedeze centrul prin e5:d4. Din această cauză, dacă negrul vrea să joace apărarea Steinitz, este preferabil să adopte o altă ordine de mutări, anume 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Cf6 4. 0—0 d6 5. d4 Nd7 6. Cc3 Ne7 etc.) **6... N:c6 7. Dd3 Cd7** (negrul urmărește ideea menținerii pivotului central de la e5, dar planul acesta nu se va do-

vedi realizabil şi el va fi silit să joace e5:d4. Analizele complete asupra diferitelor variante posibile în această poziţie sînt date în cartea lui Keres „Teoria deschiderilor în şah" (vol. I, pag. 197—198) **8.Ne3 e:d4** (ameninţarea 9. d5 sileşte pe negru să cedeze centrul. Se ajunge acum la una dintre acele poziţii clasice care survin în jocurile deschise — albul are pionul e4 în centru, iar negrul păstrează un aşa numit „jumătate-centru", pionul d6) **9. N:d4** (vezi diagrama 11).

11

Superioritatea albului în centru este evidentă. Ea nu constă atît în faptul că pionul e4 este mai înaintat şi controlează cîmpuri centrale mai valoroase decît pionul negru d6, cît în faptul că toate figurile uşoare ale albului sînt „centralizate", iar dezvoltarea albului fiind aproape terminată, el poate începe imediat acţiuni ofensive bazate pe superioritatea lui de spaţiu) **9... f6** (Nimzovici consideră mutarea aceasta ca fiind principala greşeală a negrului şi recomandă în schimb 9...Cc5. Cum arată însă Keres, şi în acest caz albul obţine un joc superior prin 10. N:c5 d:c5 11. De3! Df6 12. 0—0—0. Mutarea f7—f6 urmăreşte ideea consolidării controlului asupra punctului central e5 şi slăbirea presiunii nebunului d4 asupra punctului g7. Cum însă prin aceasta negrul pierde un tempo de dezvoltare, albul începe imediat atacul) **10. Ch4!** (calul se îndreaptă spre cîmpul central f5) **10... Cc5 11. De2 Ce6** (neputînd juca 11... Ne7 din cauza 12. Dh5+ negrul încearcă să stînjenească figurile albe bine plasate în centru) **12. Cf5 ! Dd7** (cu intenţia de a pregăti rocada mare. Calul din f5 nu putea fi alungat prin g7—g6 deoarece după 13. 0—0—0 Rf7 14. Dc4 luarea la f5 este defavorabilă) **13. 0—0 b6** (rocada mare nu se putea face : 13... 0—0—0? 14. N:a7 b6 15. a4 Rb7 16. a5 R:a7 17. a:b6+ Rb8 18. Ta7 Nb7 19. T:b7+! R:b7 20. Ta1 c:b6 21. Da6+ Rc6 22. Db5+ Rb7 23. Dd5+ Dc6 24. Ta7+ şi albul cîştigă — Nimzovici) **14. a4 a5 15. Cd5!** (este interesant felul cum caii albi de pe c3 şi f3 au ajuns pe cele mai bune cîmpuri centrale : d5 şi f5. Acum rocada mare a negrului este din nou împiedicată (din cauza 16. N:b6) şi poziţia negrului se prăbuşeşte în cîteva mutări) **15... C:d4 16. C:d4 Nb7 17. Ce6!** (presiunea poziţională

12



a albului pe cîmpurile centrale se transformă pe cale tactică în avantaj material. Vezi diagrama 12) **17... Tc8** (după 17... N:d5 18. e:d5 Rf7 19. Tfe1 atacul albului ar fi fost decisiv) **18. Dh5+ g6 19. C:f6+ Rf7 20. C:d7 g:h5 21. C7:f8** și negrul cedează.

II. FIGURILE

La începutul jocului, pe tabla de șah sînt așezate 32 de piese, 16 albe și 16 negre. Care sînt aceste piese, cum sînt așezate și cum mută știe orice începător. O chestiune mai importantă însă, pe care vom încerca s-o lămurim în cele ce urmează, este aceea a valorii acestor piese.

De la început trebuie să subliniem că între valoarea absolută a pieselor (aceea pe care o au în poziția inițială) și valoarea lor relativă (care depinde în timpul partidei de poziția lor față de centru și față de figurile și pionii proprii și adverși) există o deosebire foarte mare. Valoarea relativă a pieselor oscilează în tot cursul partidei, depășind sau fiind inferioară valorii absolute, după poziția pe care o ocupă.

Valoarea absolută a pieselor, luînd ca unitate de măsură **pionul**, este aproximativ următoarea:

— Pionul.

— Calul și nebunul (fiecare aproximativ valorînd cîte trei pioni).

— Turnul (cinci pioni sau un nebun plus doi pioni sau un cal plus doi pioni).

— Dama (aproximativ două turnuri sau turn plus cal plus pion).

— Regele (în cazul cînd ia parte la luptă poate fi considerat aproximativ egal cu un cal).

În afara acestei aprecieri practice, destul de cunoscută de altfel din experiență, se poate face și un calcul mai exact al valorii figurilor, pe baza numărului de cîmpuri pe care îl pot controla în diferite puncte ale tablei (vezi diagrama 1). Făcînd media posibilităților de a muta ale fiecărei piese, pe toate cîmpurile tablei, se ajunge la următorul rezultat:

— Dama 22,75.

— Turnul 14.

— Calul 5,25.

— Nebunul 4,37 (pe o singură culoare 8,75).

— Regele 6,56.

Această apreciere matematică a valorii figurilor corespunde în bună măsură aprecierii practice de mai sus.

Valoarea absolută a figurilor nu constituie decît un punct de plecare pentru jucătorul practic în evaluarea pe care o face în cursul partidei și în care trebuie să țină seama de caracteristicile poziției respective. Pentru început, ne vom limita numai la o schițare sumară a valorii comparate a figurilor, urmînd ca atunci cînd ne vom ocupa de judecarea strategică a pozițiilor să revenim cu detalii asupra acestei chestiuni.

În general, **nebunul și calul** au o valoare aproximativ egală. În poziții închise, cu mulți pioni, calul este de obicei superior. În poziții deschise, cu pioni liberi (care pot înainta fără să fie opriți de pioni adverși) nebunul este mai tare. Totuși, nebunul marchează o oarecare superioritate asupra calului. El înlocuiește dezavantajul de a nu putea muta decît pe o singură culoare, prin raza sa mai mare de acțiune Datorită acestui fapt, el poate lupta mai bine împotriva pionilor adverși, mai ales dacă aceștia sînt împărțiți pe ambele flancuri. În lupta împotriva

turnului, nebunul, împreună cu pionii, este mai eficace decît calul. De asemenea un nebun poate contrabalansa trei pioni în final, în timp ce un cal luptă greu împotriva lor, mai ales dacă sînt pe ambele flancuri. În sfîrşit, perechea de nebuni este, în majoritatea cazurilor, mai tare decît doi cai.

Turnul are de obicei valoarea unui cal (sau nebun) plus doi pioni. Turn şi doi pioni contrabalansează în final două figuri uşoare (cal + nebun), dar este de obicei inferior în jocul de mijloc. Două turnuri sînt ceva mai slabe decît doi cai şi un nebun. Doi nebuni şi un cal sînt vădit superiori celor două turnuri. Interesant este (şi puţini jucători ştiu acest lucru) că un turn plus doi nebuni sînt de obicei mai tari decît două turnuri şi un cal.

Mai sînt desigur, multe alte comparaţii de valoare posibile între figuri. Vom reveni însă asupra lor în cadrul studiului principiilor de strategie.

III. TIMPUL

Al treilea element fundamental al şahului este timpul. De la început trebuie să subliniem că nu este vorba despre noţiunea obişnuită de timp, măsurabilă în ore, minute şi secunde, ci de un timp special, valabil numai pentru o partidă de şah şi măsurabil cu o unitate de măsură fixă — mutarea. Succesiunea timpului într-o partidă de şah este determinată de alternanţa regulată a mutărilor albe şi negre.

În univers, timpul este — după cum se ştie — infinit, deci fără început şi fără sfîrşit. Timpul unei partide de şah are un început fix — prima mutare — şi deşi în mod teoretic n-are sfîrşit (o partidă putîndu-se prelungi la infinit prin repetarea aceloraşi mutări), din punct de vedere practic ea se termină după un număr oarecare de mutări, fie prin mat, fie prin recunoaşterea reciprocă a egalităţii evidente : remiza.

Deci timpul şahului determină partidei un început, un mijloc şi un sfîrşit, concretizate material prin succesiunea regulată a mutărilor. Aceasta este, pe scurt, partea abstractă a problemei. Care este însă importanţa practică a cunoaşterii valorii timpului într-o partidă de şah ?

Este evident că mutările fiind executate de figuri pe tabla de şah, între figuri, spaţiu şi timp există o legătură foarte strînsă. Cum am văzut pînă acum, cîmpurile din centrul tablei sînt mai valoroase decît cele marginale, deci — în mod logic — figurile tind să le ocupe. Datorită acestei tendinţe, chiar de la începutul partidei se desfăşoară o cursă între cele două tabere, fiecare căutînd să-şi posteze figurile pe cîmpuri cît mai bune, în raport cu centrul şi cu figurile proprii şi cele adverse. În această cursă, care este mai accentuată în prima fază a partidei, albul este avantajat deoarece el făcînd prima mutare trebuie în mod firesc să termine primul desfăşurarea forţelor sale, ocupînd în acelaşi timp şi cîmpuri mai bune.

Avantajul primei mutări ar trebui — din punct de vedere teoretic — să asigure, invariabil, victoria albului, care ar ajunge întotdeauna primul să dea mat. Datorită însă diversităţii combinaţiilor posibile, care nu pot fi calculate în toată întinderea lor, a-

vantajul primei mutări se reduce, în practică, la ceea ce teoria șahului numește **inițiativă.** Această inițiativă aparține întotdeauna la începutul jocului albului și nu poate trece negrului decît în urma unei greșeli oarecare. Dacă atît albul cît și negrul joacă corect, se ajunge la un joc de mijloc, în care albul păstrează inițiativa, dar negrul are resurse suficiente pentru a egala în cele din urmă jocul.

DESPRE „TEMPO"

Se poate oare cîștiga sau pierde „timp" în cursul unei partide de șah? S-ar părea că nu, căci succesiunea regulată a mutărilor nu poate fi întreruptă și nici unul dintre adversari nu poate muta de două ori consecutiv sau să nu mute de loc. Ce se întîmplă însă dacă de exemplu albul ar începe partida cu mutarea 1. Cg1—f3 și după răspunsul negrului 1... d7—d5, ar juca 2. Cf3—g1? Albul a făcut două mutări, dar de fapt n-a făcut nici una! Piesele sale stau în aceeași poziție ca la începutul partidei, numai ale negrului și-au schimbat poziția.

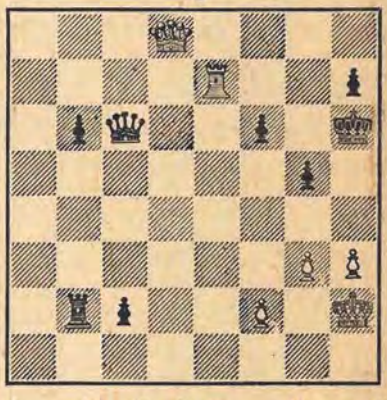
Am ales acest exemplu exagerat tocmai pentru a ilustra mai bine relativitatea noțiunii de „timp" în șah și legăturile strînse ce există între timp, spațiu și figuri. Deci, se poate cîștiga și pierde „timp" într-o partidă de șah. În exemplul de mai sus, albul a pierdut două mutări, lucru care a avut drept urmare că avantajul inițiativei a trecut la negru, care a cîștigat timp făcînd o mutare de dezvoltare în timp ce albul n-a făcut nici una.

În timpul unei partide de șah se ivesc adeseori ocazii (sau unul dintre jucători le creează prin combinație) de a cîștiga timp. O formă obișnuită a cîștigului de timp constă din atacarea unei piese adverse de valoare superioară (o damă de exemplu), cu una proprie mai puțin valoroasă, realizînd în același timp fie o completare a dezvoltării, fie o îmbunătățire a poziției, fie aducerea figurilor proprii în situația de a executa o combinație decisivă. Dacă piesa adversă este nevoită să facă o mutare de retragere, atunci atacatorul obține ceea ce se numește „cîștigul unui tempo".

Mai complet, **cîștigul unui tempo** constituie întreruperea voită — printr-o mutare de combinație — a șirului de mutări care constitue planul adversarului și obligarea lui la o mutare de retragere. Prin această întrerupere se obține adeseori și împiedicarea adversarului de la executarea celei mai bune mutări de apărare, pe care în mod normal ar trebui s-o facă.

Un exemplu sugestiv de cîștig de tempo este următorul:

13



În poziția din diagrama 13 s-ar părea că negrul este pierdut, căci deși este la mutare și are posibilitatea de

a juca imediat c2—c1 transformîndu-şi pionul într-o nouă damă, nu se vede cum poate para matul pe care îl ameninţă albul (începînd cu Df8+). Ce e de făcut? O combinaţie clasică de „cîştig de tempo" răstoarnă complet situaţia şi pune în valoare avantajul material al negrului.

Care sînt premisele acestei combinaţii ? Negrul constată că dacă în poziţia din diagramă pionul c2 ar lipsi de pe tablă, el ar putea folosi avantajul de a fi la mutare făcîndu-şi mat adversarul prin 1... T:f2+ 2. Rg1 Dg2+ mat. Pionul c2 nu poate fi însă eliminat decît cu preţul unei mutări, or am văzut că negrul nu poate pierde timp, deoarece la o mutare oarecare a sa, albul dă mat prin manevra arătată mai sus. Deci pionul c2 trebuie înlăturat, fără ca albul să poată juca apărarea sa cea mai bună, în cazul de faţă atacul de mat prin Df8+. Deci negrul trebuie să cîştige un tempo, pentru a putea realiza eliminarea pionului c2. Lucrul acesta poate fi obţinut în felul următor : **1... Dc6—h1+** ! Sensul acestui sacrificiu al damei negre este simplu : pionul c2 nu poate fi eliminat decît prin înaintarea lui la c1. Pentru ca această înaintare să se facă cu „cîştig de tempo" este necesar ca pionul transformîndu-se la c1 în damă, **să dea un şah** împiedicînd astfel pe alb să dea mat la f8. Pentru acesta, dama neagră se sacrifică la h1, forţînd regele alb să vină pe linia întîia.

Deci **2. Rh2:h1 c2—c1D+**. Pionul s-a transformat în damă cu şah şi regele alb este nevoit să mute din nou : **3. Rh1—g2** (la 3. Rh2 ar fi urmat 3... Tf2+ mat) **3... Dc1—c6+** şi după **4. Rg2—h2** (dacă 4. Rh1 Tb1+ 5. Rh2 Th1+ mat) se ajunge din nou la poziţia din diagrama 13, cu deosebirea că pionul c2 nu mai există! Negrul dă acum mat în două mutări, cum am arătat mai sus.

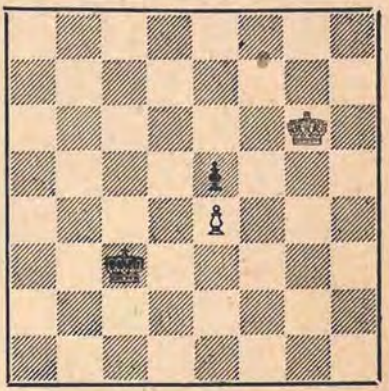
În cadrul studiului combinaţiilor, ne vom mai întîlni adeseori cu „cîştigul de tempo", sub forme extrem de variate. Pentru început, credem însă că acest exemplu permite o înţelegere destul de clară a „cîştigului de tempo".

PIERDERI DE TEMPO-ZUGZWANG

Există unele poziţii în care cîştigul unui tempo sau faptul de a fi la mutare constituie un dezavantaj foarte mare şi poate duce chiar la pierderea imediată a partidei. La asemenea poziţii se ajunge adeseori în final, cînd pe tablă rămîn piese puţine şi este posibilă blocarea lor în aşa fel încît oriunde ar muta e rău. În termenii tehnici ai teoriei şahului, o astfel de situaţie se numeşte „zugzwang" (adică : obligaţia de a muta).

Pentru a lămuri mai bine ce este „zugzwangul", să examinăm un final foarte simplu, în care fiecare din părţi nu mai are decît regele şi cîte un pion (vezi diagrama 14).

14



În poziția aceasta situația pare egală. Și cu toate acestea, albul sau negrul cîștigă după cum este sau nu la mutare. Să analizăm posibilitățile pe care le ascunde poziția, din punctul de vedere al albului. (Pentru negru problema este identică deoarece poziția este simetrică).

Albul la mutare nu are decît trei posibilități: 1. Rf5, 1. Rg5 și 1. Rf6, deoarece orice alte mutări ale regelui îl depărtează prea mult de propriul pion (e4), pe care negrul îl poate cîștiga cu manevra simplă Rc3—d4 :e4. Să vedem ce rezultate dau cele trei mutări ale albului:

1. Rf5? este o mutare greșită întrucît negrul răspunde cu **1... Rd4** atacînd la rîndul său pionul albului. Acum ambii pioni sînt apărați de către regii respectivi, care atacă în același timp pionul adversarului. În această poziție „cheie", acela dintre regi care trebuie să mute pierde partida, deoarece este silit să părăsească apărarea pionului propriu, pe care regele advers îl ia și cîștigă cu pionul ce i-a rămas. (De exemplu: 2. Rg4 R:e4 3. Rg3 Re3! 4. Rg2 Re2 5. Rg3 e4 etc.). Să ne întoarcem acum la poziția cheie. Albul vede că după 1. Rf5 Rd4 pierde partida **tocmai datorită faptului că se află la mutare.** Din contră, dacă negrul ar fi la mutare, ar pierde el, din aceleași motive. Deci, în poziția cheie, faptul de a fi la mutare atrage după sine pierderea partidei. Dar albul nu se află încă în poziția cheie. Problema care se pune este dacă el poate ajunge la ea, pierzînd într-un fel oarecare „avantajul" de a fi la mutare și trecîndu-l adversarului. Încercarea 1. Rg5 nu-și atinge țelul, deoarece negrul, nefiind obligat să-și apere pionul, nu răspunde greșit 1... Rd4? după care ar urma 2. Rf5 și albul cîștigă, ci joacă 1...Rc4 rezervîndu-și posibilitatea de a veni la d4, numai atunci cînd regele alb mută la f5. Singura cale de cîștig este așa-zisa manevră „în triunghi", a regelui alb: **1. Rf6!** (regele alb atacînd pionul e5 împiedică regele negru să răspundă și el cu o manevră „în triunghi", cum a făcut împotriva încercării 1. Rg5) **1... Rd4** (negrul n-are altă mutare, deoarece altfel pierde pionul e5) **2. Rf5** și s-a ajuns la poziția cheie, negrul fiind la mutare, ceea ce are drept urmare pierderea partidei.

Cîștigul se obține deci în această poziție, **pierzînd un tempo** prin trecerea „avantajului" mutării adversarului, cu ajutorul manevrei în triunghi.

Cu aceasta am terminat examinarea pe scurt a elementelor șahului și putem trece la studiul principiilor strategiei.

CAPITOLUL II

Despre principiile strategice

TEORIA LUI STEINITZ. CIGORIN ŞI ALEHIN. CONCEPŢIILE MODERNE

Am văzut care sînt elementele şahului şi importanţa lor. În tot cursul unei partide, ele se combină mereu, în cadrul luptei ce se dă pentru atingerea scopului jocului, anume de a-l face mat pe adversar.

Înainte de Steinitz, adică pînă aproape de sfîrşitul secolului al XIX-lea, în general se credea că singura metodă bună pentru cîştigarea unei partide este atacul asupra regelui advers, cu orice preţ. De aceea partidele jucate în această perioadă se caracterizează prin preponderenţa combinaţiilor şi prin absenţa aproape totală a ideilor strategice. Jucători faimoşi ca Andersen, Zukertort, Blackburne şi alţii, făceau greşeli strategice pe care nu le fac astăzi jucători de categoria I-a. Între calitatea combinaţiilor lor — care atingeau adeseori un nivel foarte ridicat — şi calitatea jocului lor poziţional, era o diferenţă izbitoare. Această diferenţă explică triumful lui Morphy, care în cei doi ani cît a jucat şah (1857—1859) a bătut în mod strălucit pe toţi jucătorii mari ai timpului. Morphy nu cunoştea nici el principiile strategice, aşa cum le-a expus mai tîrziu Steinitz, dar şi-a dat seama instinctiv de valoarea unora din ele (în special de valoarea mobilităţii figurilor, a luptei pentru centru şi a importanţei dezvoltării rapide a forţelor). În aceste condiţii victoria lui a fost uşoară.

Dar Morphy a jucat prea puţin şi frumuseţea combinaţiilor sale a făcut pe contemporani să nu-şi dea seama că ele nu erau produsul unui simplu concurs de împrejurări sau al unui talent excepţional (deşi Morphy era realmente un jucător de geniu), ci consecinţa logică a faptului că Morphy juca cu plan, ţinînd seama de unele principii strategice, pe care adversarii lui le ignorau.

Analizînd partidele lui Morphy, Steinitz şi-a dat seama de acest

lucru și ele i-au servit drept punct de plecare pentru elaborarea teoriei sale. Iată ce spune în legătură cu aceasta marele adversar al lui Steinitz, Emanuel Lasker:

„Steinitz a pornit de la ideea că orice plan trebuie să aibă o bază, o justificare. Dar nici un om înainte de el nu și-a dat seama în mod clar ce-ar trebui să conțină această bază. Steinitz și-a dat seama că planul, considerat ca o condiție obligatorie, ca o regulă pentru obținerea de succese la tabla de șah, trebuie să aibă alte baze decît acelea care i se atribuiau, anume de a fi rezultatul genialității jucătorului, de a fi o creație ingenioasă a maestrului. Steinitz și-a dat seama că această bază nu trebuie căutată în individualitatea sau în intențiile jucătorului, ci că ea se formează din poziția existentă pe tablă. Dar ea nu trebuie căutată sub formă de combinații, ci cu totul sub altă formă, anume în **aprecierea** poziției. Iată ce și-a dat seama Steinitz și aceasta l-a dus la formularea teoriei pe care a expus-o lumii șahiste".

Nu ne vom opri asupra evoluției ideilor lui Steinitz, nici asupra luptei îndelungate ce a trebuit s-o ducă pentru a le impune atenției lumii șahiste, deși acesta este unul dintre capitolele cele mai interesante din istoria șahului. Ne vom mărgini numai la expunerea, pe scurt, a teoriei lui Steinitz, care constituie fundamentul strategiei moderne a șahului.

La baza teoriei lui Steinitz se află următorul principiu fundamental: **orice poziție conține anumite indicii, anumite caracteristici, care determină planul just de joc.** Cunoașterea acestor caracteristici permite economisirea unei munci uriașe în formularea planului, căci nu mai este necesară studierea nenumăratelor posibilități combinative pe care le conține orice poziție, ci este suficientă studierea poziției însăși, **aprecierea** ei.

Pornind de la acest principiu, studiul strategiei șahului poate fi împărțit în două părți distincte:

I. Studiul diferitelor caracteristici pe care le poate conține o poziție și aprecierea pozițiilor pe baza comparațiilor dintre ele.

II. Formularea planurilor de joc, în raport cu aprecierea pozițiilor.

Pornind de la ideea caracteristicilor fundamentale care există în fiecare poziție, Steinitz a formulat și alte principii de bază ale strategiei șahului. Despre unele din ele (ca de exemplu teoria falangelor de pioni sau despre momentul cînd combinațiile devin posibile), vom vorbi în cadrul capitolelor respective. Mai rămîn însă două idei dintre cele mai interesante, care necesită o discuție mai largă.

Prima dintre ele este celebra teorie a „echilibrului pozițiilor" despre care Lasker afirmă că iese din limitele jocului de șah, deoarece „astfel de lucruri există numai în viață sau în filozofie" [1].

„Pentru practica jocului — afirmă Lasker — este suficientă înțelegerea principiului compensației. Dacă avantajele pe care le are adversarul sînt compensate de avantajele pe care le am eu, atunci poziția este egală".

În acest caz — spune principiul lui Steinitz — nu este permis să se atace cu intenția de a cîștiga; pozițiile egale duc, dacă se joacă corect, tot la poziții egale. Numai atunci cînd echilibrul este rupt, partea care are avantaj este justificată să atace. Și aici Steinitz se ridică la înălțimea unui adevărat filozof, susținînd că acela care deține avantajul **trebuie** să atace, sub amenințarea de a-l pierde".

---

[1] Citatul acesta și cel care urmează sînt din cartea lui Lasker: „Ucebnik șahmatnoi igri", apărută în traducere la Moscova în 1937 (Ed. a II-a).

„Acest «trebuie» este o regulă etică grea şi dificilă de urmat. Să n-o urmezi ? Dar numai acela care o urmează poate ajunge un adevărat creator. Acel care o urmează va greşi adeseori şi va pierde ; cel care nu o urmează va cîştiga adeseori datorită greşelilor adversarului şi nu se va expune niciodată primejdiei. Dar creator nu va putea deveni decît acela care urmează această regulă etică".

A doua idee remarcabilă a teoriei lui Steinitz este aceea a cumulării micilor avantaje. Bazîndu-se pe aprecierea caracteristicilor strategice existente în fiecare poziţie, Steinitz a ajuns la concluzia că pentru a atinge scopul final al jocului — cîştigarea partidei — trebuie pornit de la acumularea de mici avantaje strategice caracteristice (un pion izolat, cîmpuri slabe în lagărul adversarului, perechea de nebuni etc.) care trebuie mărite şi transformate în avantaje durabile (de exemplu avantaj material) care la rîndul lor vor constitui baza acţiunilor decisive, a combinaţiilor.

Desigur, expunerea de mai sus a ideilor lui Steinitz este departe de a fi completă. Ea nu atinge decît punctele principale şi numai în măsura în care ele sînt necesare pentru a servi ca bază înţelegerii concepţiei superioare asupra luptei şi creaţiei în şah la care s-a ajuns în prezent. Dar, înainte de aceasta, este necesar să ne oprim asupra ideilor unui alt mare jucător de la sfîrşitul secolului trecut, anume Mihail Ivanovici Cigorin, despre care fostul campion mondial M. Botvinnik spune că : „a fost unul dintre cei mai mari şahişti ruşi, un artist al gîndirii şahiste şi, poate, primul jucător din lume care a avut o atitudine justă faţă de şah" [1].

Cigorin a fost cel mai de seamă adversar al lui Steinitz şi sfîrşitul secolului al XIX-lea (în domeniul şahului) s-a desfăşurat sub semnul luptei acestor doi mari jucători. Această luptă a influenţat în mod deosebit toată evoluţia gîndirii şahiste în decadele care au urmat, deoarece ea nu s-a desfăşurat numai pe terenul practic — întîlnirile pentru campionatul mondial între cei doi protagonişti — ci şi pe cel teoretic, unde Cigorin a combătut exagerările lui Steinitz şi ale discipolilor săi (în special Tarrasch) şi mai ales dogmatismul prea rigid pe care-l adoptaseră în formularea principiilor „şcolii noi" [2].

Într-adevăr, în dorinţa sa ambiţioasă de a-şi apăra principiile, elaborate şi sistematizate în atîţia ani, Steinitz aluneca adeseori pe panta exagerărilor, defect pe care l-a moştenit şi principalul său continuator, Tarrasch. Dimpotrivă, Cigorin, jucător plin de inventivitate şi fantezie, dotat cu o mare putere combinatorie, era înclinat să prefere dogmelor, realitatea plină de neaşteptate surprize a jocului tactic.

„Pentru a putea căpăta o imagine a personalităţii creatoare a lui Cigorin — scrie M. Botvinnik [3] — trebuie înţeles că el căuta adeseori în partidele de şah excepţiile şi nu regulile"... Or, Steinitz şi Tarrasch întruchipau regulile, sistematic expuse şi generalizate, a căror aplicabilitate o considerau posibilă şi necesară în **toate** poziţiile. Cigorin a combătut această generalizare excesivă a principiilor strategice în şah ; aceasta nu înseamnă însă că el nu recunoştea importanţa principiilor strategice — din contra — dar afirma că preţuirea poziţiilor şi mutărilor nu trebuie făcută exclusiv pe baza principiilor

[1] M. M. Botvinnik : „Partide alese", pag. 21.

[2] Steinitz era considerat fondatorul „şcolii noi", în opoziţie cu „şcoala veche", romantică, a maeştrilor din generaţia lui Andersen şi Zukertort.

[3] In „Partide alese", pag. 17.

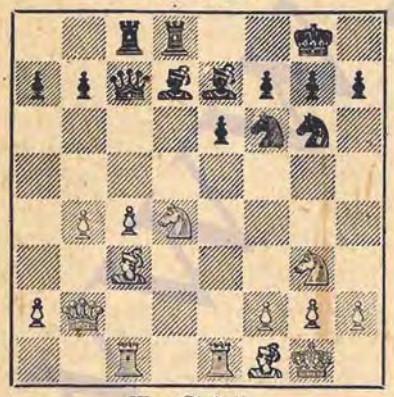
generale, ci și pe baza analizei concrete a variantelor posibile.

„Fără să mă consider ca aparținînd vreunei „școli" oarecare — scrie el[1] — m-am condus în cazul acesta nu de considerații teoretice depărtate asupra valorii comparate a figurilor etc., ci exclusiv de acele date pe care le-am avut la dispoziție în diferitele situații ale partidei și care au servit de obiect unei analize minuțioase și pe cît posibil exacte. Fiecare mutare a mea a fost concluzia logică a unei serii de variante, în analiza cărora „principiile jocului" nu au avut decît o importanță destul de limitată".

Un exemplu caracteristic al diferenței de concepție dintre Steinitz și Cigorin îl constituie comentariul lui Cigorin asupra unei poziții survenite în a 8-a partidă a meciului pentru campionatul mondial dintre Steinitz și Lasker (1894). În poziția din diagrama 15, ultima mutare a negrului fusese

15

Em. Lasker



W. Steinitz

1 În cadrul unui răspuns la comentariile făcute de Steinitz celor două partide prin corespondență pierdute la Cigorin în 1890-1891.

21... Tac8, la care albul a răspuns **22. Cd4—b3**

Cigorin scrie despre această poziție[2] „poziția aceasta este tocmai una dintre acelea în care reprezentanții „vechii școli" și chiar „vechiul" Steinitz[3] ar fi știut să creeze combinații vioaie și interesante, care ar fi dus neapărat la cîștigul partidei".

Mutarea lui Steinitz, 22. Cb3, constituie o eroare tipică, provenită din exagerarea importanței principiilor strategice. Într-adevăr, pornind de la constatarea că în poziția din diagramă caracteristica strategică principală este majoritatea de pioni a albului pe aripa damei, Steinitz și-a construit planul strategic exclusiv pe această bază, neglijînd posibilitățile tactice pe care le prezenta poziția și care se datorau și ele unei alte caracteristici strategice, anume mobilitatea mai mare a figurilor albe.

Cigorin a arătat în mod clar că albul ar fi putut cîștiga ușor pe cale combinativă, în felul următor: 22. b5 b6 23. Cf5! e:f5 24. T:e7 C:e7 25. N:f6 g:f6 26. D:f6 Rf8(?) 27. Dh6+ Re8 28. Ch5 Cg8 29. Cg7+ Re7 30. Te1+ Ne6 31. C:f5+ Rd7 32. T:e6! și albul cîștigă.

Totuși, Cigorin prețuia la justa valoare pe Steinitz, despre care s-a exprimat în felul următor[4]: „Steinitz este, fără îndoială, unul dintre cei mai mari șahiști care au apărut pînă acum; personal însă, îmi displace la el dogmatismul exagerat. Am vrut să demonstrez în lupta contra lui că este posibil să se opună jocului său exagerat poziționat, elemente mai apropiate de artă: concepția personală asupra poziției, intuiția — în sfîrșit fantezia".

2 Cartea turneului internațional în memoria lui Cigorin (Moscova, 1947), pag. 15.

3 Cigorin se referă aci la stilul combinativ al lui Steinitz din tinerețe.

4 N. I. Grekov: M. I. Cigorin, viața și creațiile lui, Moscova, 1939, pag. 461.

„...Sînt de părere că eu şi Steinitz reprezentăm, pur şi simplu, două curente deosebite în arta noastră".

Aceasta era de altfel părerea generală în vremea lui Cigorin. Analiza amănunţită a partidelor lui — făcută mai tîrziu de către Alehin, Rubinstein, Nimzovici şi desăvîrşită de către reprezentanţii şcolii şahiste sovietice — a demonstrat însă că, în fond, Cigorin era un „adînc strateg, un fin preţuitor al celor mai ascunse valori poziţionale, un tehnician excelent, un maestru de frunte al finalului".

„Combinarea excepţionalului dinamism al gîndirii sale, care-i permitea să calculeze atît combinaţii cît şi variante poziţionale — cu o fină intuiţie în acele cazuri cînd avea de ales o continuare sau alta pe bază de principii generale, de consideraţii cu caracter general — l-au făcut un adversar de temut, atît pentru genialul Steinitz, cît şi pentru ceilalţi reprezentanţi de frunte ai artei şahului din timpul acela : Lasker, Pillsbury, Maroczy, Schlechter, Charousek, Janovski, Tarrasch" [1].

Este evident deci că Cigorin, prin criticile sale fondate, a adus corectivul necesar teoriei lui Steinitz şi a demonstrat că principiile strategice generale pot constitui baza unui plan de joc poziţional, dar pot constitui şi punctul de plecare al unui joc combinativ, în care rolul principal îl joacă calcularea concretă a variantelor posibile.

Sinteza între teoria lui Steinitz şi ideile lui Cigorin asupra utilizării jocului combinativ pentru valorificarea caracteristicilor strategice, a fost realizată mai tîrziu de către cel mai talentat dintre şahiştii ruşi ai generaţiei următoare, fostul campion mondial, A. Alehin (1892—1946). Acesta, deşi urmaş direct al lui Cigorin în ceea ce priveşte jocul combinativ, a studiat în profunzime şi tehnica jocului poziţional, desăvîrşită după Steinitz de către Tarrasch, Rubinstein, Lasker şi Capablanca. În special aceştia doi din urmă, jucători de un mare talent, ajunseseră la o mare perfecţiune în domeniul jocului poziţional, al jocului în poziţii simple. Botvinnik scrie [2] : „pentru a-l întrece pe cuban [3] el (Alehin) era obligat să-şi însuşească tot ce aduseseră nou în tehnica artei şahului Lasker şi Capablanca. Lasker adusese la o mare perfecţiune arta jocului în poziţii simple. Capablanca prefera să joace poziţii mai complicate ; el era un maestru al jocului de mijloc, dar în a doua jumătate a carierei sale avea şi el tendinţa spre poziţii simple. Dacă Alehin n-ar fi reuşit să-şi însuşească arta şi tehnica lor, în special în poziţii simple, el n-ar fi putut să-l învingă pe Capablanca".

Odată cu Alehin, ideile avansate ale lui Cigorin în domeniul jocului combinativ capătă baza poziţională necesară şi îşi găsesc o strălucită realizare în domeniul practic, deoarece Alehin cîştigă titlul de campion mondial în 1927, demonstrînd în mod convingător în partidele sale cu Capablanca, că jocul strict poziţional nu poate rezista concepţiei superioare în care realizarea ideilor strategice atinge forme combinative excepţional de complicate, necesitînd o mare putere de calcul concret.

Şcoala şahistă sovietică a început să se formeze avînd la bază concepţia cigoriniană desăvîrşită de către Alehin, a cărui experienţă a fost păstrată şi transmisă de către numeroşii maeştri care s-au ridicat în perioada imediat post-cigoriniană : P. Romanovski, G. Le-

[1] Pag. 396 a lucrării citate în nota precedentă.

[2] Partide „alese" pag. 13.

[3] Este vorba de Capablanca.

venfiș, A. Ilin-Jenevski, V. Nenarokov, I. Rabinovici, N. Grigoriev.

În cartea sa „Partide alese", fostul campion mondial Mihail Botvinnik face o analiză profundă a caracteristicilor școlii șahiste sovietice, arătînd care sînt trăsăturile caracteristice pe care șahiștii sovietici le-au preluat de la Cigorin și Alehin[1]. Din punctul de vedere al studiului teoriei principiilor strategice și tactice — școala șahistă sovietică a desăvîrșit și sistematizat realizările lui Cigorin și Alehin, adaptînd principiile strategice formulate de către Steinitz, la complexitatea „mijlocului de partidă combinativ", în cadrul căruia puterea de creație și fantezia oricărui jucător se pot desfășura în mod liber, nestînjenite de îngustimea dogmelor strategice exagerate.

În studiul care urmează, caracteristicile strategice generale și planurile de joc care decurg din ele sînt explicate pe bază de exemple din practica maeștrilor.

În felul acesta, cititorii noștri își vor putea da seama din comparația diferitelor moduri de utilizare a unei caracteristici strategice, care sînt metodele combinative de realizare a unui avantaj strategic, adică, în fond, care este sinteza practică dintre strategie și tactică în șahul modern.

1 ...., trebuie să spunem că noi am studiat desigur și creațiile unor jucători ca Nimzovici și Rubinstein, Lasker, Capablanca și ale altor maeștri, dar că cea mai mare influență asupra dezvoltării școlii sovietice au avut-o Cigorin și Alehin", (Botvinnik, „Partide alese", pag. 27).

WWW.ST

CAPITOLUL III

Despre caracteristicile strategice generale

Caracteristicile strategice generale există în toate pozițiile. Ele pot fi împărțite în trei grupe mari:

I. *Cîmpuri slabe și tari.*

II. *Structura pionilor (pioni slabi și tari etc.).*

III. *Mobilitatea figurilor și postarea lor cît mai activ.*

I. DESPRE CIMPURI SLABE ȘI TARI

În primul rînd trebuie să stabilim ce se înțelege printr-un cîmp slab (respectiv tare pentru adversar). O definiție dată de către fostul campion mondial Dr. Euwe lămurește foarte bine despre ce este vorba:

„Un cîmp aflat în poziția proprie (sau în apropierea ei) este slab dacă există vreo posibilitate ca adversarul să-l controleze sau eventual să-l ocupe, mai curînd sau mai tîrziu în cursul partidei".

Deci, în mod logic un cîmp este cu atît mai slab cu cît este mai puțin controlat de figurile și mai ales de pionii proprii. Cîmpurile controlate de pioni sînt cele mai tari, căci în mod normal nici una dintre figurile adverse nu le poate ocupa fără să se expună la pierderi de material. În general, se poate afirma că **un cîmp este mai bine apărat (deci mai tare), cu cît figura care îl apără este mai slabă.** Pornind de la această constatare, devine evident că majoritatea cîmpurilor slabe și tari se formează în cursul partidei, în raport cu poziția pionilor.

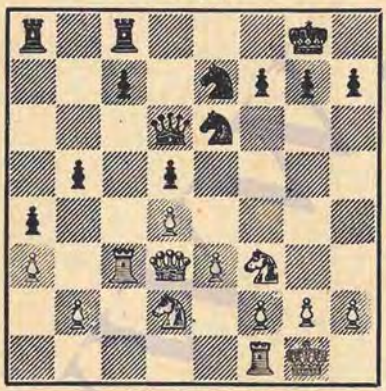
În poziția inițială nu există cîmpuri slabe și tari pentru vreuna din părți. Nici un pion n-a mutat încă și orice cîmp din fața lui poate fi controlat de cîte doi pioni (cu excepția cîmpurilor de pe coloanele „a" și „h", care nu pot fi controlate decît de cîte un singur pion). Dar din momentul cînd pionii încep să se miște, tăria cîmpurilor se modifică. Slăbiciunile create de mișcările pionilor sînt mult mai durabile decît cele provocate de poziția figurilor, deoarece pionii nu

merg decît înainte şi eventuala lor blocare de pionii sau figurile adverse fixează un cîmp slab pentru multă vreme. De aceea Steinitz recomanda o deosebită grijă în executarea mutărilor de pioni, căci o mutare de pion greşită este foarte greu de îndreptat. Aci mai trebuie adăugat că pionii înşişi pot fi tari sau slabi, după cum pot sau nu să fie susţinuţi de alţi pioni (mai sînt şi alte circumstanţe care fac ca un pion să fie slab sau tare). Despre aceasta ne vom ocupa însă mai pe larg în paragraful următor.

Pentru a lămuri mai bine importanţa poziţiei pionilor în fixarea cîmpurilor tari şi slabe şi rolul figurilor în exploatarea slăbiciunilor (sau în apărarea şi eliminarea lor) şi în folosirea cîmpurilor tari, să examinăm cîteva poziţii caracteristice survenite în partide de maeştri.

16

P. Keres

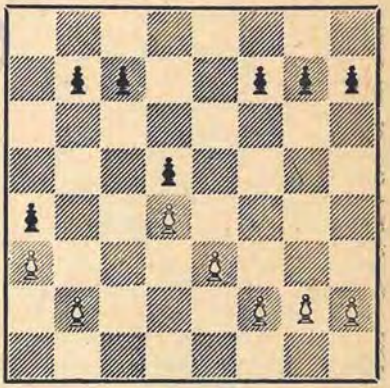


M. Botvinnik

(Meci-turneul pentru campionatul mondial Runda 20-a. Moscova, 1948)

În poziţia din diagrama 16 s-a ajuns după a 16-a mutare a negrului, b7—b5?, care constituie o greşeală gravă din punctul de vedere al luptei pentru cîmpurile tari. Într-adevăr, dacă ridicăm de pe tablă toate figurile şi lăsăm numai pionii (înaintea mutării 16... b5?), atunci constatăm că numărul cîmpurilor slabe din lagărul albului este mai mare decît în acela al negrului (vezi diagrama 17) întrucît negrul n-are în poziţia sa nici un singur cîmp care n-ar putea fi controlat de un pion (cu excepţia cîmpurilor de pe linia a 7-a şi a 8-a, care nu pot fi niciodată apărate de pioni), în timp ce în poziţia albului există o slăbiciune evidentă la b3, care atrage după sine şi slăbiciunea cîmpului c4 (deoarece pionul alb „b" este împiedicat să înainteze la b3 fără sprijinul figurilor). Cu mutarea greşită **16... b7—b5?** negrul îşi creează dintr-o dată două cîmpuri slabe în poziţia sa, anume c5 şi c6 şi în acelaşi timp măreşte valoarea cîmpului b4 pentru alb, întrucît el nu poate fi controlat decît cu greutate de un pion negru pe c5. Greşeala lui Keres porneşte probabil de la considerente tactice (ideea de a înainta pionul „b" la b4 sau de a instala un cal pe cîmpul tare c4) care s-au dovedit a nu fi fondate.

17



În continuare, Botvinnik a demonstrat printr-un joc foarte precis că slăbiciunea cîmpurilor c5 şi c6 dă albului obiective de atac precise, care pot fi destul de uşor folosite pentru obţinerea unui avantaj vădit. Planul următor al albului este clar şi destul de uşor de găsit: 1) ocuparea coloanei „c" şi împiedicarea ajungerii unui cal negru la c4; 2) aducerea unuia din caii albi (cel de la f3) pe cîmpul b4, de unde el va controla (şi eventual va ocupa) cîmpul slab c6 şi va ataca pionul slab d5 (pionul d5 a devenit slab deoarece nu mai poate fi apărat cu eficacitate de un pion negru pe c6); 3) presiunea combinată a figurilor albe asupra diferitelor slăbiciuni ale negrului (pionii d5, c7 şi b5) trebuie să ducă în cele din urmă la obţinerea unui avantaj material suficient pentru cîştig. Să vedem cum a realizat practic Botvinnik acest plan:

17. Dc2 (împiedică manevra Ce7—c6—a5) **17...Tcb8** (înaintarea 17... c5 ar fi dus după 18. d:c5 la un final pierdut pentru negru din cauza slăbiciunii pionului d5 şi a faptului că albul ar fi căpătat cîmpul foarte tare d4 pentru unul din caii săi). **18. Ce1!** (foarte exact jucat. Înainte de a-şi tripla piesele pe coloana „c", unde slăbiciunile negrului sînt deocamdată apărate de cei doi cai, albul îşi aduce calul la d3 pentru a paraliza orice încercare tactică a negrului în legătură cu înaintarea b5—b4) **18... Cc8** (negrul vede că nu poate juca 18... b4, deoarece după 19. a:b4 T:b4 20. Cd3 urmat de Ta1, pionul a4 ar fi constituit o slăbiciune aproape imposibil de apărat. De aceea el încearcă să-şi aducă unul din cai la c4) **19. Tc6 De7** (poate ceva mai bine ar fi fost 19... Dd7 20. Cd3 f6 urmat de reîntoarcerea calului la e7, dar şi atunci poziţia negrului era grea) **20. Cd3 Cb6 21. Cb4** (prin atacul asupra pionului d5, albul împiedică instalarea calului negru la c4) **21... Td8** (apără pionul d5 pentru a permite totuşi Cc4) **22. Df5** (dar albul îl atacă din nou şi continuă să împiedice planul negrului. În această luptă în jurul unei părţi a planului strategic general, se vede rolul pe care îl joacă manevrele tactice în îndeplinirea lui) **22... Td6 23. Tfc1** (primele două părţi din planul albului au fost îndeplinite. Apărarea negrului este foarte greu de condus şi în continuare Keres permite trecerea într-un final, în care albul are în mod practic un pion în plus. Cea mai bună continuare ar fi fost probabil 23... Tad8) **23.. T:c6 24. T:c6 Td8 25. T:b6! c:b6 26. Cc6 Dc7 27. C:d8 D:d8 28. Dc2** (albul are efectiv un pion în plus, deoarece pionul dublu al negrului de pe coloana „b" este lipsit de valoare. Păstrînd damele, negrul ar mai fi putut opune o lungă rezistenţă. Keres a jucat însă: **28... Dc7** (şi după): **29. D:c7 C:c7** (a intrat într-un final de cai pierdut, atît din cauza pionului în minus, cît şi din cauza slăbiciunii pionilor b5, b6 şi d5. Poziţia aceasta poate servi ca exemplu ajutător paragrafului despre slăbiciuni de pioni. Botvinnik a jucat în continuare finalul cu o tehnică exemplară şi a cîştigat în felul următor): **30. Cb1 Rf8 31. Rf1 Re7 32. Re2 Rd6 33. Rd3 Rc6 34. Cc3 Ce8 35. Ca2 f6 36. f3 Cc7 37. Cb4+ Rd6 38. e4** (albul permite dispariţia pionului slab al negrului de la d5 pentru a obţine în schimb un pion liber) **38... d:e4+ 39. f:e4 Ce6 40. Re3 Cc7 41. Rd3 Ce6 42. Cd5 Rc6 43. h4 Cd8** (ceva mai bine era 43... Cf8 44. Cf4 g6) **44. Cf4 Rd6 45. Ch5 Ce6 46. Re3 Re7 47. d5 Cc5** (sau 47... g6 48. C:f6 R:f6 49. d:e6 şi albul cîştigă) **48. C:g7 Rd6 49. Ce6 Cd7 50. Rd4 Ce5 51. Cg7 Cc4 52. Cf5+ Rc7 53. Rc3 Rd7 54. g4 Ce5 55. g5 f:g5 56. h:g5 Cf3 57. Rb4**

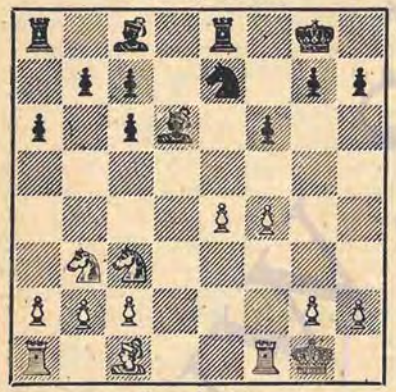
C:g5 58. e5 h5 59. e6+ Rd8 60. R:b5 și negrul a cedat.

Atunci cînd una din părți are o slăbiciune pe linia a 3-a (respectiv la negru, a 6-a) și adversarul are posibilitatea de a instala un cal pe acel cîmp, avantajul acesta este de cele mai multe ori decisiv, deoarece înlăturarea calului necesită în mod obișnuit sacrificul calității. Un exemplu clasic de exploatare a slăbiciunii unui cîmp pe linia a 6-a este faimoasa partidă Lasker-Capablanca, care a decis soarta premiului I la turneul de la Petersburg (1914).

În poziția din diagrama 18, s-a ajuns în urma unui joc neprecis

18

J. R. Capablanca



Em. Lasker

(Petersburg, 1914)

al negrului în varianta de schimb a partidei spaniole. Albul are majoritatea de pioni pe aripa regelui, care este teoretic compensată de perechea de nebuni a negrului. Figurile negrului nu ocupă însă cele mai bune poziții (în această variantă planul cel mai bun al negrului constă în rocada lungă, nebunii stau pe d7 și d6, iar calul vine la g6 pentru a supraveghea cîmpul e5) și albul are posibilitatea de a întreprinde o manevră foarte interesantă în legătură cu slăbiciunea cîmpului e6 în lagărul negrului. A urmat:

12. f5! (mutarea aceasta pare la început riscată, deoarece albul își slăbește pionul e4 și mai ales cîmpul e5. Dar Lasker joacă la cîștig — numai așa putea cîștiga locul I — și de aceea intră cu bună știință într-o luptă complicată în care slăbiciunile de la e5 și e6 se compensează) **12... b6 13. Nf4 Nb7?** (desigur mutarea aceasta este greșită. Ea face însă parte din planul negrului de a ataca pionul slab e4. Cum s-a arătat după partidă negrul trebuia să joace 13... N:f4 14. T:f4 c5 15. Td1 Nb7 16. Tf2 Tac8! cu șanse egale. Acum albul reușește să ocupe cîmpul e6) **14. N:d6 c:d6 15. Cd4! Tad8 16. Ce6 Td7 17. Tad1** (ocupînd cîmpul slab e6 calul alb stînjenește foarte tare activitatea figurilor negre. În plus, deși negrul și-a îndreptat poziția de pioni pe flancul damei, el a căpătat o slăbiciune la d6, care se află sub presiunea albului) **17... Cc8** (aci Capablanca afirmă că ar fi fost mai bine 17... c5 urmat de 18... d5. Este discutabil însă dacă după 18. Cd5 N:d5 19. T:d5 presiunea albului n-ar fi fost suficientă pentru cîștig) **18. Tf2!** (prin dublarea turnurilor pe coloana „d", albul fixează calul negru la c8 și prin aceasta împiedică nebunul negrului să atace calul bine postat la e6) **18... b5 19. Tfd2 Tde7 20. b4 Rf7 21. a3 Na8** (probabil cea mai bună șansă a negrului era aci să sacrifice calitatea cu 21... T:e6 22. f:e3 Te:e6. După retragerea nebunului piesele negrului sînt reduse la o pasivitate aproape completă și albul poate organiza în liniște manevra decisivă, care este foarte instructivă) **22. Rf2 Ta7 23. g4 h6 24. Td3 a5 25. h4 a:b4 26. a:b4**

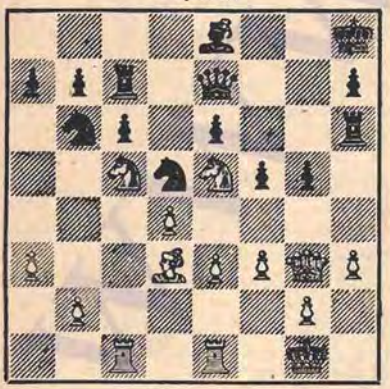
(abia acum observă negrul că stăpînirea coloanei „a" este lipsită de valoare) **26... Tae7 27. Rf3 Tg8 28. Rf4 g6 29. Tg3 g5+ 30. Rf3 Cb6 31. h:g5** (la 31. T:d6 ar fi urmat 31... g:h4 32. Th3 Cc4 33. Td8 Ce5+ 34. Re2 T:d8 35. C:d8+ Re8 36. Ce6 C:g4 cu unele contraşanse pentru negru) **31... h:g5 32. Th3 Td7 33. Rg3! Re8 34. Tdh1 Nb7 35. e5** (eliberează cîmpul tare e4 pentru celălalt cal) **35... d:e5 36. Ce4 Cd5 37. C6c5** (caii albului instalaţi pe cîmpurile cele mai bune, domină toată tabla) **37... Nc8 38. C:d7 N:d7 39. Th7 Tf8 40. Ta1 Rd8 41. Ta8+ Nc8 42. Cc5** şi negrul a cedat.

Tehnica demonstrată de Lasker în exploatarea poziţiei dominante a calului pe linia a 6-a a fost impecabilă şi constituie un exemplu clasic de felul cum trebuie să se joace astfel de poziţii.

În general trebuie subliniat că cea mai bună piesă pentru ocuparea unui cîmp slab al adversarului (mai ales dacă acest cîmp se află în centrul tablei) este calul. În exemplul care urmează (vezi diagrama 19), albul a reuşit să-şi instaleze ambii cai în poziţii excelente. Cîmpul e5 constituie slăbiciunea principală a poziţiei negrului, iar cîmpul c5 — deşi teoretic nu este slab, deoarece poate fi apărat prin b7—b6 — practic este slab deoarece înaintarea b7—b6 ar slăbi iremediabil pionul c6. Problema pentru alb este să accentuieze cooperarea dintre figurile sale, prin deschiderea jocului; pentru negru problema este de a alege între două planuri: eliminarea cailor adverşi prin schimburi sau să-şi creeze şi el un cîmp tare la e3, prin înaintarea f5—f4, pe care să instaleze la rîndul său un cal. Partida a continuat astfel:

19

Kupchik



Yanovsky

22. e4! (consecvent planului de deschidere a jocului) **22... f4 23. Df2 Ce3** (negrul alege al doilea plan. Mai bine era, fără îndoială, Cf6 urmat de Cfd7, pentru a elimina caii albi) **24. T:e3!** (foarte bine jucat. Albul sacrifică calitatea pentru a înlătura calul bine postat al negrului şi a face în acelaşi timp inatacabil calul său din e5) **24... f:e3 25. D:e3 Cc8** (nu mergea 25... Cd7 din cauza 26. Cc:d7 N:d7 27. D:g5 şi albul cîştigă un al doilea pion pentru calitate) **26. Cg4!** (cu această manevră albul deplasează cîmpul său tare de pe linia a 5-a pe a 6-a, de la e5 la f6) **26... Tg6 27. e5! Tg7 28. Nc4** (atacînd pionul slab de la e6) **28... Nf7 29. Cf6 Cb6 30. Cce4** (susţine calul f6 şi vizează celălalt cîmp foarte slab al negrului: d6) **30... h6 31. h4** (albul foloseşte poziţii dominante, pentru a organiza un atac decisiv la rege) **31... Cd5 32. Dd2 Tg6 33. h:g5 Df8** (la 33... h:g5 34. Rf2 urmat de Th1) **34. f4 Ce7 35. g4 h:g5! 36. f:g5!** şi negrul a cedat deoarece nu poate para ameninţarea Dh2.

Aceste trei exemple sînt, credem, suficiente pentru ca cititorul să-şi poată face o idee despre cîmpurile tari şi slabe. De altfel, caracteristica aceasta strategică este pre-

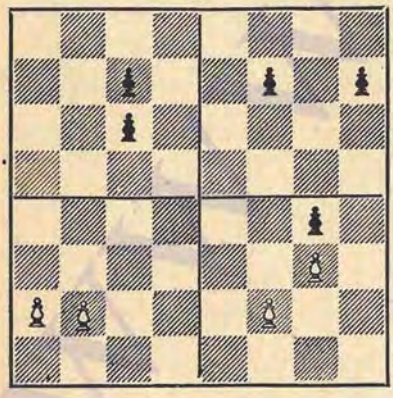
zentă în orice partidă și vom reveni asupra ei în cadrul analizei tuturor exemplelor care urmează. Ea joacă de multe ori un rol decisiv în crearea unor altor caracteristici strategice și trebuie luată în orice caz în considerare în aprecierea oricărei poziții.

II. DESPRE STRUCTURA PIONILOR

Mai înainte de a intra în fondul problemei trebuie să stabilim schematic care pioni sînt slabi și care sînt tari. Este evident că un pion apărat de un alt pion este mai tare decît un pion apărat de figuri. (Aci se aplică regula pe care am văzut-o la cîmpurile tari și slabe: apărarea este mai bună cu cît apărătorul este mai slab ca valoare). De asemenea, un pion care are posibilitatea de a avansa este evident mai tare decît un pion a cărui înaintare este împiedicată (un astfel de pion se numește „blocat").

Pornind de la aceste premise Steinitz a demonstrat că cea mai bună poziție pe care o pot ocupa doi pioni (sau eventual mai mulți) este în „falangă", adică unul lîngă altul (vezi diagrama 20, pionii a2

20



și b2). Cea mai slabă poziție pe care o pot ocupa doi pioni este cînd sînt dublați, (pionii c7 și c6); valori intermediare au pionii izolați (f7 și h7) și pionul înapoiat f2. O slăbiciune deosebită prezintă pionul izolat, blocat de o figură adversă (d5, blocat de calul d4). Considerînd că cea mai bună poziție a pionilor este în falangă, Steinitz a enunțat principiul că „falangele de pioni trebuie să înainteze în așa fel, încît ele să poată relua mereu forma de falangă, pînă în momentul cînd acest lucru nu mai este necesar" (de exemplu cînd unul din pioni are posibilitatea de a se transforma forțat în damă).

Am spus în capitolul precedent (pag. 33) că majoritatea cîmpurilor slabe și tari se formează în cursul partidei în raport cu poziția pionilor. Într-adevăr, dacă examinăm pozițiile schematice din diagrama 20 vedem că în fața pionilor dubli, a pionilor înapoiați și izolați, se creează cîmpuri slabe, care pot fi cu ușurință ocupate de figurile adversarului (în special de cai), cum am văzut în exemplele date. De aceea structura scheletului de pioni prezintă o importanță foarte mare și jucătorul trebuie să fie atent încă de la deschidere la felul cum își instalează pionii, în raport cu pionii adversarului, pentru a nu-și crea slăbiciuni.

Este evident imposibil și nici nu este necesar să se studieze toate formațiile posibile de pioni. Cunoașterea cîtorva schelete de pioni caracteristice este în general suficientă pentru a putea aprecia, prin

comparaţie, orice poziţie. Înainte însă de a face acest lucru, este necesar să vedem mai de aproape în ce constă slăbiciunile de pioni şi cum pot fi utilizate pentru obţinerea avantajului.

A. PIONII DUBLI ŞI CEI IZOLAŢI

Am văzut că cei mai slabi pioni sînt cei dubli (vezi diagrama 20). Lucrul acesta se vede cel mai bine în poziţia din diagrama 21. Albul cîştigă cu uşurinţă finalul de pioni, pătrunzînd cu regele pe cîmpul c5, întrucît regele negru nu poate împiedica acest lucru din cauza slăbiciunii pionului a7, pe care trebuie să-l apere. Dacă adăugăm figuri, aprecierea poziţiei se schimbă în oarecare măsură, deşi în general albul îşi păstrează avantajul. Astfel, în poziţia din diagrama 22 (survenită după a 26-a mutare a albului, într-o partidă Samarian-Rusenescu, jucată la semifinala campionatului R.P.R., Bucureşti 1950), prezenţa turnurilor nu face decît să lungească procesul de

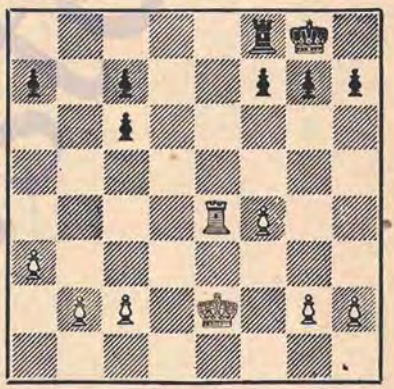
21

cîştig. Deşi albul nu a jucat absolut exact, el a obţinut totuşi cîştigul destul de uşor, în felul următor:

26... g6 (pentru a înlătura ameninţarea de mat pe linia a 8-a, în cazul cînd turnul negru s-ar deplasa) **27. g3** (înainte de a trece la atac, albul îşi consolidează poziţia pionilor) **27... Tb8 28. b3 Rf8 29. Ta4 Ta8** (obligaţia de a apăra pionul a7 sileşte turnul negru să ocupe o poziţie foarte pasivă) **30. Ta6** (turnul alb exercită în schimb

22

Rusenescu



Samarian

maximum de activitate atacînd ambele slăbiciuni ale negrului: pionul dublu de la c6 şi pionul izolat a7) **30... Re7 31. T:c6** şi albul a cîştigat un pion, păstrînd în acelaşi timp avantajul poziţional, deoarece pionii negrului pe flancul damei (a7 şi c7) sînt slabi şi izolaţi. Continuarea partidei nu prezintă interes pentru tema noastră, de aceea o dăm pe scurt, fără comentarii: 31... Rd7 32. Tc5 Rd6

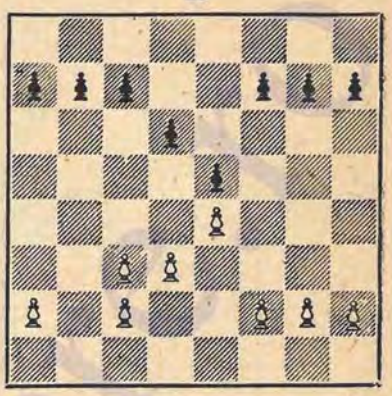
33. b4 c6 34. Ta5 f6 35. Tc5 Tb8 36. c4 Tb7 37. h4 Tb8 38. Rd3 Te8 39. Ta5 Te7 40. Rd4 h6 41. Ta6 Td7 42. b5 Re7+ 43. Rc5 c:b5 44. R:b5 Tb7+ 45. Rc5 h5 46. a4 Tb3 47. T:a7+ Re6 48. a5 T:g3 49. a6 Ta3 50. Tb7! Rf5 51. a7 R:f4 52. Rb6 g5 53. Tb8 și negrul a cedat.

Dublarea pionilor este un fenomen frecvent. Ea are ca urmare o modificare fundamentală a scheletului de pioni și în consecință influențează în mod hotărîtor planurile strategice ale ambelor părți. De aceea este necesară o bună cunoaștere a teoriei generale a pionilor dubli, la elaborarea căreia au contribuit, în decursul timpului, mulți maeștri: Wyvill, Tartakower și în special Nimzovici (în „Mein System") și Kmoch (în „Die Kunst der Bauernführung").

În primul rînd trebuie subliniat că, în opoziție cu o părere destul de larg răspîndită în rîndurile jucătorilor mai puțin experimentați, pionii dubli nu constituie întotdeauna o slăbiciune. Desigur există schelete de pioni conținînd pioni dublați care sînt în mod evident dezavantajoase. Din această categorie fac parte în special structurile cu pioni pe ambele flancuri, în care partea care are pionii dublați nu poate crea un pion liber și, în consecință, joacă de fapt cu un pion în minus (vezi capitolul privitor la majoritățile de pioni și exemplul Lasker-Capablanca, pag. 36). Cînd însă pionii dublați fac parte dintr-un complex, dintr-o masă de pioni, atunci valoarea lor depinde de o serie de factori poziționali dintre care cei mai importanți sînt: posibilitatea complexului de pioni de a înainta și capacitatea lui de apărare.

Să examinăm structura de pioni din diagrama 23.

23



Prezența pionului dublu face ca albul să nu mai poată aplica cu succes planul de înaintare **d3—d4—d5** urmat de **c3—c4—c5**, deoarece jucînd b7—b6 la momentul oportun negrul paralizează complet masa de pioni a albului. Aci se vede defectul pionilor dubli: dacă pionul **c3** s-ar afla la **b2**, atunci înaintarea c4—c5 ar putea fi sprijinită prin **b2—b4**. Mai mult, în momentul cînd albul joacă **d4—d5** (pionii aflîndu-se pe **c2** și **c3**) poziția sa devine vulnerabilă. Pe de o parte se eliberează cîmpul **c5** pentru figurile negre, iar pe de altă parte devine posibil un atac asupra complexului de pioni. De exemplu, să ne imaginăm un final de turnuri (adăugați la alb: **Rg1** și **Te2**, iar la negru: **Rf8, Tc8**). Acum negrul poate juca cu succes **c7—c6!** după care, deși pionul dublu dispare (**2. c4 c:d5 3. c:d5 Tc3**), avantajul rămîne de partea sa.

Pe baza acestor constatări, Nimzovici a formulat următoarele două reguli privitoare la complexele de pioni conținînd pioni dubli:

I. O masă de pioni, a cărei valoare de atac este scăzută prin prezența pionilor dubli, trebuie atrasă să înainteze.

II. Atunci cînd, în urma înaintării, s-a creat o slăbiciune pasivă a pionilor dubli este indicată atacarea lor cu ajutorul pionilor. În acest caz nu trebuie să ne temem de eventuala dispariţie a pionilor dubli.

Pe de altă parte, revenind la poziţia din diagrama 23, după înaintarea **d3—d4** se ajunge la o poziţie care, deşi prezintă o oarecare slăbiciune latentă, este totuşi foarte greu de atacat. Într-adevăr, negrul nu are — aşa cum s-a constatat în practică — mijloace suficiente pentru a determina pe alb să joace **d4—d5** sau **d4:e5** (adică nu poate fi pusă în practică prima regulă a lui Nimzovici). Slăbiciunea dinamică a complexului de pioni este compensată de forţa lui statică.

Structura de pioni din diagrama 23 este caracteristică cunoscutei variante Metger din *Jocul celor patru cai* şi face parte din categoria poziţiilor tipice. Ea este analizată pe larg la pag. 158.

O poziţie interesantă în care atît pionii izolaţi, cît şi un pion dublu, sînt compensaţi de poziţia activă a figurilor, este aceea din diagrama 24. Sub protecţia puternicului cal de la d5, slăbiciunea pionilor izolaţi a4 şi e4, ca şi a pionilor dubli c3 şi c4, nu se resimte pentru moment şi albul poate organiza complicaţii tactice periculoase.

A urmat: **22. a5!** (unul dintre pionii izolaţi este sacrificat pentru a îndepărta calul negru de la supravegherea punctului central e5, care compensează în valoare cîmpul central d5, aflat în stăpînirea albului) **22... C:a5?** (Smîslov subestimează posibilităţile albului. Din punctul de vedere al poziţiei pionilor negrul capătă un avantaj decisiv, dar îndepărtarea calului negru de cîmpul e5 dă pentru moment albului controlul asupra majorităţii cîmpurilor centrale tari şi îi permite, afară de aceasta, să-şi creeze un puternic pion liber, deoarece înaintînd, pionul izolat şi slab e4 devine foarte puternic prin faptul că e „liber" — adică nu mai are în calea sa, în drumul spre damă — nici un pion advers) **23. e5! f5 24. De2** (pionul ameninţă să înainteze) **24... Tae8 25. Tae1 Te6** (astfel negrul este silit să sacrifice calitatea pentru a împiedica înaintarea pionului liber al albului, întrucît nu merge 25... Cc6 26. e6 Dg6 27. e7 Tf7 28. De6 etc.) **26. Cf4 Tfe8 27. C:e6 D:e6 28. Dd3!** (cu atac asupra pionului f5) **28... g6 29. Tf4** (astfel, albul a reuşit să apere pionul slab c4 şi acum poate trece la operaţii decisive, bazate pe prezenţa pionului liber) **29... Cc6 30. Dd5 C:e5** (după aceasta negrul pierde repede din cauza legării calului pe coloana „e", dar oricum partida nu se mai putea salva) **31. Rf1!** (pentru a evita Cf3+) **31... Rg7 32. Tf2 Rf6 33. Tfe2** şi după cîteva mutări negrul a cedat.

24

V. Smîslov

A. Lilienthal

(Turneul de la Pernau, 1947)

B. DESPRE PIONUL IZOLAT PE COLOANA „D" („ISOLANI")

Am văzut că pionii izolați sînt în general slabi, întrucît ei pot fi atacați cu ușurință de figurile adverse și necesită o apărare de figuri. Există însă un pion izolat care prezintă caracteristici speciale și face excepție de la regula generală. Este vorba despre pionul izolat central care se creează în multe deschideri pe coloana „d", la d4 — respectiv d5. În mod teoretic, el este la fel de slab ca și oricare alt pion izolat și dacă luăm de pe tablă toate figurile finalul de regi și pioni care rămîne este aproape totdeauna defavorabil părții care îl are. Dar în jocul de mijloc, acest pion izolat de pe coloana „d" are o forță dinamică foarte mare, atît datorită amenințării de a înainta (cînd lucrul acesta este posibil) cît și datorită faptului că el asigură figurilor o dezvoltare mai liberă decît a adversarului. Problema de a ști ce prezintă o importanță mai mare: slăbiciunea lui statică sau forța lui dinamică, este — după părerea lui Nimzovici — „una din problemele cardinale ale jocului pozițional". Ocupîndu-se de această chestiune Nimzovici a dat în cartea „Sistemul meu", o analiză excelentă a problemei, din care luăm punctele esențiale[1].

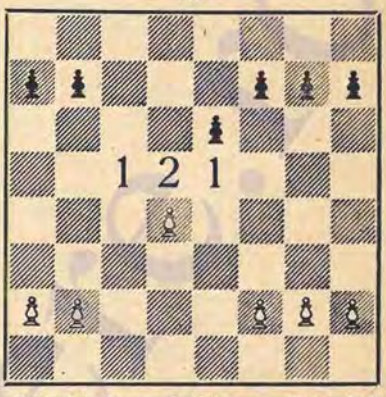
Forța dinamică a pionului izolat al damei (pe scurt „isolani", cum l-a botezat Nimzovici) constă în:

1. Posibilitatea de a înainta cu succes la momentul potrivit (prin d4—d5).

2. Crearea a două cîmpuri „tari" — la e5 și c5 — care întrec în valoare (în jocul de mijloc) valoarea cîmpului „tare" al negrului (d5). În special cîmpul e5 contribuie foarte mult la crearea de posibilități de atac asupra regelui în jocul de mijloc.

[1] În tot cursul analizei se consideră că albul are pionul izolat.

25



Scheletul de pioni tipic, cu pionul izolat al damei. Cîmpurile însemnate cu 1 sînt tari pentru alb. Cîmpul însemnat cu 2 este tare pentru negru (După Nimzovici).

Slăbiciunea pionului izolat în final se datorește schimbării raportului de valoare între punctele tari ale albului (c5 și e5) și punctul tare al negrului (d5). Prin simplificarea jocului nu mai sînt posibile atacuri asupra regelui și astfel valoarea cîmpurilor c5 și mai ales e5 scade simțitor, în timp ce valoarea cîmpului d5 crește. Nimzovici arată că dacă în diagrama 25 adăugăm un rege alb la c4 și un nebun alb la d2, un rege negru la c6 și un cal negru la e7, finalul este cîștigat de negru, care gonește regele alb cu uri șah al calului de pe cîmpul c4, pătrunde apoi cu regele pe cîmpul „tare" d5, după care calul poate ajunge la e4 sau c4, cu avantaj decisiv. Cîmpul d5 servește în final ca un pivot de manevră pentru forțele negrului (de exemplu: Cf6—d5—b4 sau f4; sau Td8—d5—a5 sau h5 etc.). Dacă mai sînt încă piese pe tablă, un cal postat pe cîmpul d5 exercită o presiune foarte mare asu-

pra poziției albului, creînd amenințări pe ambele flancuri. Un nebun postat pe același cîmp poate aduce victoria, chiar dacă au rămas nebuni de culori diferite (cu condiția ca ambele părți să mai aibă turnuri).

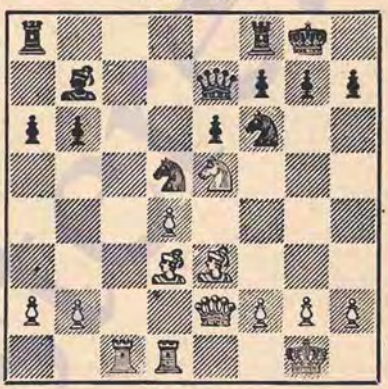
Afară de creșterea tăriei cîmpului d5 și slăbirea cîmpurilor c5 și e5, mai trebuie remarcat că se slăbesc în mare măsură și cîmpurile albe e4 și c4, ceea ce creează multe posibilități de pătrundere a figurilor negre. În sfîrșit, trebuie subliniat faptul că slăbiciunea pionului damei izolat în final nu se datorește atît slăbiciunii lui proprii (adică amenințării de a fi pierdut) cît mai ales slăbirii întregului complex de cîmpuri de altă culoare decît aceea pe care stă, care-l înconjoară.

Pionul izolat pe coloana „d" poate constitui un puternic instrument de atac în jocul de mijloc, mai ales dacă adversarul neglijează, în cît de mică măsură apărarea flancului regelui. Nimzovici arată că mulți jucători avînd un „izolani" se simt obligați să atace cu orice preț pe flancul regelui, în orice condiții, considerînd că finalul fiind pierdut, trebuie să decidă partida neapărat în jocul de mijloc. Este adevărat că atacul pe flancul regelui este strategia indicată atunci cînd ai un pion izolat, dar acest atac trebuie dat numai în condiții favorabile. În general el vine de la sine, în momentul cînd negrul își deplasează calul din f6, ceea ce se întîmplă în majoritatea cazurilor, deoarece acest cal tinde spre d5, pentru a bloca tendința de înaintare a pionului izolat. Pentru a crea condițiile cele mai propice desfășurării atacului, Nimzovici recomandă următoarea schemă de dezvoltare în deschidere: Ne3 (nu la g5), De2, Turnuri la c1 și d1 (nu la d1 și e1), Nd3 sau la b1 (nu la b3) cai la c3 și f3.

Următorul exemplu dat de Nimzovici (vezi diagrama 26) arată în mod clasic felul cum trebuie să dea albul atacul pe flancul regelui în cazul cînd se prezintă ocazia potrivită. Poziția din diagrama 26 a survenit după mutarea a 19-a a albului Nd3! [1]. Negrul a continuat

26

Taubenhaus



Nimzovici

(jucată în 1913)

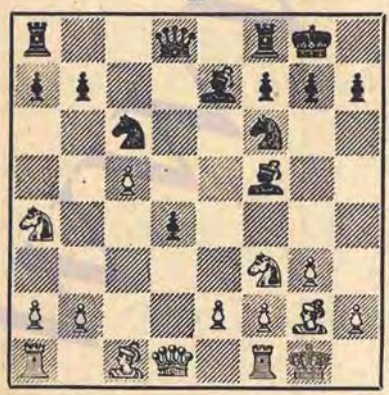
greșit cu 19... C:e3 și după 20. f:e3 b5? (a5!) 21. Tc5 Tfc8 22. Tdc1 g6 23. a3 s-a ajuns la un final în care albul a folosit cu exactitate stăpînirea coloanei „c" deschise și a cîștigat. Dacă însă în loc de 19... C:e3 negrul ar fi jucat **19... Ce8** (îndepărtînd astfel calul de la apărarea flancului regelui), atunci albul ar fi putut continua atacul în felul următor: **20. Dh5 g6** (dacă 20... f5 atunci 21. Ng5) **21. Dh6 Cg7** (sau 21... f6 22. Cg4) **22. Ng5! f6 23. N:g6 h:g6 24. C:g6** și acum se despart două variante, în raport cu

[1] Partida s-a desfășurat în felul următor: 1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 e6 4.e3 c5 5.Nd3 Cc6 6.0—0 d:c4 7.N:c4 c:d4 8.e:d4 Ne7 9.Cc3 0—0 10.Ne3! b6 11.De2 Nb7 12.Tfd1 Cb4 13.Ce5 Tc8 14.Tac1 Cbd5 15.Cb5 !? a6 16.Ca7 Ta8 17.C7c6 Dd6 18.C:e7+ D:e7 19.Nd3.

retragerile damei negre la d7 sau d6. În primul caz, albul are două posibilități la dispoziție: 25. Nh4! sau mai combinativ 25. N:f6, de exemplu: **24... Dd7 25. N:f6 C:f6 26. Dh8+ Rf7 27. Ce5+ Re8 28. C:d7 T:h8 29. C:f6+** și albul are trei pioni pentru figura sacrificată. Dacă negrul joacă **24... Dd6**, poate urma **25. Dh8+ Rf7 26. Dh7 f:g5 27. Ce5+ Re8 28. D:g7 De7 29. Dg6+ Rd8 30. Tc6** cu complicații mari.

Posibilitățile pe care le prezintă eventuala **înaintare a pionului izolat** sînt foarte bine ilustrate de una din cele mai interesante variante ale Apărării Tarrasch din Gambitul damei. După cum se știe, în această variantă după **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 c5** cea mai bună linie de joc a albului (așa-zisa variantă Schlechter-Rubinstein) constă în izolarea și asediul pionului d5 prin **4. c:d5 e:d5 5. Cf3 Cc6 6. g3!** (nebunul se dezvoltă lateral pentru a exercita presiune asupra pionului izolat) **6... Cf6 7. Ng2 Ne7 8. 0—0 0—0 9. d:c5! d4!** (negrul sacrifică un pion pentru a înainta pionul izolat. Mai slabă este varianta 9... N:c5 10. Ca4 Ne7 11. Ne3 Ce4! 12. Tc1! și negrul are de luptat cu greutăți, cum s-a văzut în a 7-a partidă a meciului Alehin-Euwe

27



din 1927) **10. Ca4 Nf5** (vezi diagrama 27).

În poziția aceasta s-au încercat mai multe mutări pentru alb, dar majoritatea nu au putut rezolva problema poziției în mod satisfăcător, de exemplu:

1) 11. b4!? d3! („isolani" s-a transformat într-un pion liber) 12. e3 (12. e:d3 N:d3 13. Te1 C:b4 este în favoarea negrului) 12... C:b4 13. Cd4 Ne4! (mai tare decît 13... Cc2 care a dus la o catastrofă pentru negru într-o partidă Winter-Tylor, jucată în 1935) 14. N:e4 C:e4 15. Tb1 (ceva mai bine era 15. a3) 15... Da5 16. a3 Cbd5 17. T:b7 Da6! 18. Db3 d2! cu avantaj evident pentru negru (Eliskases-Koch, Swinemünde 1936).

2) 11. Ch4 Ng4 (se poate juca și 11... Ne4) 12. a3 Cd5 13. Db3 Ne6! 14. Cf5 Cb6 15. C:e7+ D:e7 16. Dd1 C:a4 17. D:a4 D:c5 cu joc mai bun pentru negru (Fine-Vidmar, Hastings 1936—37).

3) 11. a3 Ce4 12. e3 d3! 13. b4 Nf6 14. Nb2 N:b2 15. C:b2 Cc3 cu șanse de ambele părți (Johanson-Dr. Dyckhoff, jucată prin corespondență în 1948).

4) 11. Nf4! (mutarea lui Fine, care pare să dea totuși avantaj albului, dar care nu a fost încă experimentată suficient în concursuri). După 11... Ce4 12. b4 Nf6 13. b5 Ce7 14. Ne5 N:e5 15. C:e5 Dd5 16. Cd3 albul a obținut avantaj în partida Fine-Horowitz, New-York 1940, dar mutarea 11... Ne4 deschide noi posibilități de luptă pentru negru.

Variantele de mai sus nu constituie o analiză completă a tuturor posibilităților de joc, pornind de la diagrama 27. Ele constituie numai exemple de joc, avînd ca temă înaintarea pionului liber. În studiul lor, cititorul trebuie să țină seama că este vorba despre o variantă teoretică, în care negrul **sacrifică un pion** pentru a-și înainta pionul liber. În practică, se prezintă de multe ori ocazii de înaintare a

pionului liber, în condiții din cele mai diferite, care trebuie analizate tactic de la caz la caz. Un exemplu de forța pe care poate să o aibă înaintarea unui „isolani" (mai ales cînd regele advers nu a rocat încă) este următorul :

Poziția din diagrama 28 a survenit după următoarele mutări de deschidere : 1. d4 Cf6 2. Cf3 e6 3. Ng5 d5 4. Cbd2 c5 5. e3 Db6 6. N:f6 g:f6 7. c4 d:c4 8. N:c4 c:d4 9. e:d4 Nd7 10. 0—0 Cc6. Planul negrului este destul de simplu : el intenționează să facă rocada lungă și să desfășoare un atac combinat asupra pionului izolat și asupra flancului regelui advers (bazat pe coloana deschisă „g"). În realizarea acestui plan Flohr n-a ținut însă suficient seama de posibilitățile tactice legate de înaintarea pionului izolat. A urmat : **11. d5 ! Ca5** (Toluș arată că

28

Flohr

Toluș

(Turneul de la Pernau, 1947)

poate cel mai bine pentru negru ar fi fost să dea un pion cu 11... e:d5 12. N:d5 0—0—0 pentru a putea termina dezvoltarea. Aceasta nu constituie însă în nici un caz o soluție a problemei) **12. Tc1!** (mai tare decît 12. d:e6) **12... e5** (pionul izolat a devenit liber și exercită o mare presiune asupra poziției negrului) **13. De2 Ng7** (13... 0—0—0 ducea la pierderea unui pion după 14. Nb5+ Rb8 15. N:d7 T:d7 16. C:e5! Te7 17. Dg4 Dd8 18. Cec4 Nh6 19. d6 Te6 20. Tcd1!) **14. Nd3 D:b2** (luarea pionului este forțată, deoarece albul amenință 15. Tb1 urmat de b2—b4 cu cîștigarea calului a5) **15. Tc2 Db6 16. Tb1 Dd6 17. Ce4** (cîmpurile e4 și în special f5 sînt slăbiciuni ale poziției negrului, pe care albul le utilizează pentru a obține decizia) **17... De7 18. Cg3 Rd8** (ceva mai multe șanse dădea 18... 0—0, deși și atunci după 19. De4 f5 20. C:f5 N:f5 21. D:f5 Tfc8 22. D:h7+ Re8 23. Te2 atacul albului ar fi fost decisiv) **19. Nf5 Tc8 20. d6! De8 21. T:c8+ R:c8** (21...N:c8 22. d7! și albul cîștigă : triumful pionului liber) **22. Db5** și negrul a cedat.

Am văzut care sînt posibilitățile de atac legate de pionul izolat. Să vedem acum cum se duce **lupta împotriva pionului izolat pe coloana „d".** Un exemplu clasic îl constituie partida Rubinstein-Lasker, jucată în turneul internațional de la Moscova 1925. Albul a jucat pasiv și neprecis deschiderea și a permis negrului să-i creeze un pion izolat pe coloana „d", fără să obțină în schimb o poziție de atac : **1. d4 d5 2. c4 c6 3. e3 Cf6 4. Cc3 e6 5. Cf3 Cbd7 6. Nd3 d:c4 7. N:c4 b5 8. Ne2** (este interesant că mutarea aceasta a fost reluată în ultimul timp cu succes de către maeștrii sovietici) **8... a6** (într-o partidă Szabo-Bronștein, meciul Budapesta-Moscova 1949, negrul a jucat direct 8... Nb7) **9. 0—0** (metoda modernă de joc se bazează pe înaintarea imediată 9. e4, după care albul obține un joc bun) **9... Nb7 10. b3 Ne7 11. Nb2 0—0 12. Ce5 c5!** (negrul ia inițiativa) **13. Nf3 Dc7 14.**

C:d7 C:d7 15. Ce4 (nu mergea 15. d5 din cauza 15... Tad8 și dacă 16. d:e6, atunci 16... Ce5 17. e:f7+ T:f7 urmat de C:f3+. Mai bine ar fi fost însă 15. d:c5, deși negrul ar fi obținut și atunci un joc ceva mai bun) **15... Tad8 16. Tc1 Db8 17. De2 c:d4 18. e:d4** (pionul izolat a fost creat. Albul ar fi putut evita acest dezavantaj strategic jucînd 18. N:d4, dar atunci după 18... e5 urmat de f7—f5 negrul ar fi obținut un atac foarte puternic asupra regelui. Din acest moment Lasker începe să manevreze cu o precizie admirabilă. Planul său constă în a forța trecerea într-un final cît mai favorabil, lucru pe care îl obține printr-un atac pozițional pe flancul damei, pe care îl domină cu ajutorul cîmpului „tare" d5) **18... Tc8** (posibilitatea atacului la rege dispărînd, turnurile trebuie să ocupe coloanele „c" și „d"). **19. g3 Da8 20. Rg2 Tfd8 21. T:c8 T:c8 22. Tc1 T:c1 23. N:c1 h6 24. Nb2 Cb6 25. h3 Dc8 26. Dd3 Cd5!** (calul a ajuns pe cîmpul „tare" și amenințarea Cb4 forțează pe alb la o slăbire a poziției de pioni de pe flancul damei) **27. a3** (vezi diagrama 29) **27... Cb6!!** (acum slăbiciunea albului a trecut de la cîmpul b4 la pionul b3, de aceea în locul calului, la d5 se instalează nebunul) **28. Rh2 Nd5 29. Rg2 Dc6 30. Cd2 a5!** (cu amenințarea a5—a4, după care albul trebuind să joace b3—b4, se slăbește decisiv cîmpul c4. De aceea albul se decide să pună damele la schimb, după care însă slăbiciunea pionilor săi de pe flancul damei permite negrului să cîștige un pion) **31. Dc3 N:f3+! 32. C:f3 D:c3 33. N:c3 a4!** (vezi diagrama 30. O mutare fină, care scoate în evidență slăbiciunea pionilor albi de pe flancul damei) **34. b:a4 b:a4 35. Rf1** (pionul nu poate fi apărat. La 35. Nb4 urmează 35... N:b4 36. a:b4 a3 37. Cd2 Cd5 urmat de venirea regelui negru pe flancul damei. Cu un pion în plus, finalul este ușor cîștigat de negru. A mai urmat: 35... N:a3 36. Re2 Rf8 37. Rd3 Cd5 38. Ne1 Nd6 39. Rc4 Re7 40. Ce5 N:e5 41. d:e5 Rd7 42. Nd2 h5 43. Nc1 Rc6 44. Na3 Cb6+ 45. Rd4 Rb5 46. Nf8 Cc4 47. Rc3 g6 48. f4 Ce3 49. Rd3 Cd5 50. Na3 h4!

29

Lasker

Rubinstein

30

Lasker

Rubinstein

(dislocă lanțul de pioni al albului) 51. g:h4 C:f4+ 52. Re4 Ch5! 53. Rf3 Rc4 54. Nb2 Rb3 55. Na1 a3 56. Rg4 Rc2 57. Rg5 Rd3 și albul a cedat.

Din exemplele de mai sus se poate trage concluzia că: **pionul izolat poate duce la poziții avantajoase** numai dacă partea care îl are ajunge la atac pe flancul regelui sau cînd este posibilă spargerea centrului advers prin înaintarea lui. În final însă (sau în poziții în care partea care are pionul izolat nu poate ajunge la atac) isolani constituie o slăbiciune atît prin el însuși, cît și prin slăbirea cîmpurilor înconjurătoare.

Ținînd seama de tehnica modernă a apărării împotriva atacurilor la rege, se poate afirma că în general dezavantajele pe care le comportă un pion izolat sînt mai mari decît avantajele. De aceea, fiecare jucător trebuie să cumpănească cu foarte multă atenție perspectivele de atac pe care le-ar putea avea, atunci cînd are de ales între crearea unui pion liber sau evitarea acestui lucru.

C. DESPRE PIONII „ATÎRNAȚI"

Prin pioni „atîrnați" se înțelege un grup de doi pioni alăturați care nu pot fi susținuți de alți pioni și care stau pe aceeași linie (vezi diagrama 33). Nimzovici arată că acești pioni se creează de obicei în felul următor:

Mai întîi una din părți capătă un pion izolat (diagrama 31) apoi plului înaintează și se ajunge la pionii „atîrnați".

Cele trei diagrame de mai jos, prezentînd acest mod de naștere al pionilor „atîrnați", sînt luate dintr-o partidă Rubinstein-Nimzovici (Karlsbad, 1907). Pionii atîrnați pot apărea însă în multe alte feluri și pe alte coloane decît „d"

31

32

33

(Evoluția: isolani — cuplu de pioni izolați — pioni „atîrnați")

calul centralizat pe cîmpul slab din fața pionului izolat se schimbă cu un cal advers pe cîmpul c6 (respectiv c3), creînd un cuplu de pioni izolați, care nu stau însă pe aceeași linie (diagrama 32). În sfîrșit, pionul mai înapoiat al cu-

și „c", deși aci apar cel mai frecvent. Ceea ce ne interesează în primul rînd din evoluția arătată de Nimzovici, este faza intermediară în care cei doi pioni nefiind încă pe aceeași linie (vezi diagrama 32) pot fi blocați de adversar,

care în cazul acesta obține un avantaj apreciabil în stăpînirea cîmpurilor slabe din fața lor. (Încercarea de a ajunge la o astfel de poziție poate fi considerată ca încă o metodă de luptă împotriva pionului izolat).

Poziția din diagrama 34 nu a rezultat din jocul împotriva unui isolani. Albul a jucat greșit deschiderea și a permis negrului să ocupe o poziție dominantă în centru, care n-a putut fi lichidată decît printr-o serie de schimburi al căror rezultat a fost apariția celor doi pioni slabi la c3 și d4[1].

Continuarea acestei partide constituie un model de exploatare a slăbiciunilor c4 și d5, care s-au format în fața celor doi pioni care nu mai pot înainta. A urmat (vezi diagrama nr. 34).

34

A. Alehin

G. Thomas

(Turneul de la Baden-Baden, 1925)

[1] Începutul acestei partide a fost următorul : 1.c4 Cf6 2.d3 c5! 3.f4 Cc6 4.Cf3 g6 5.Ne2 Ng7 6.Cbd2 d5 7.0—0 0—0 8.Rh1 b6 9.c:d5 D:d5 10.De1 Nb7 11.Cc4 Cd4! 12.Ce3 De6 13.Nd1 Cd5 14.C:d4 c:d4 15.C:d5 D:d5 16.Nf3 Dd7 17.N:b7 D:b7 18.c4 (altfel decide presiunea negrului pe coloana „c") 18... d:c3 19.b:c3 Tac8 20.Nb2 Tfd8 21.Tf3 Nf6 22.d4.

22... Dd5 23. De3 Db5 24. Dd2 Td5 25. h3 e6 26. Te1 Da4 27. Ta1 b5 28. Dd1 Tc4 (cu aceasta negrul a terminat blocarea completă a pionilor albi și trece la atac pe flancul damei, asupra pionului slab a2. Pentru aceasta el utilizează ca pivot pentru aducerea turnurilor sale pe coloana „a" tocmai cîmpurile slabe c4 și d5, care sînt în stăpînirea sa) **29. Db3 Td6 30. Rh2 Ta6 31. T3f1 Ne7 32. Rh1** (albul este redus la o pasivitate aproape completă și este nevoit să aștepte desfășurarea ofensivei negrului) **32... T4c6!** (o manevră foarte interesantă. Figurile grele ale negrului se regrupează pentru a putea desfășura maximum de eficacitate: turnurile trec pe coloana „a", la a4 și a6, iar dama vine la c4) **33. Tfe1 Nh4 34. Tf1** (turnul nu poate părăsi linia 1-a. Dacă de exemplu: 34. Te5? atunci 34... D:b3 35. a:b3 T:a1 36. N:a1 Ta6 37. Nb2 Ta2 și negrul cîștigă) **34... Dc4! 35. D:c4** (mai curînd sau mai tîrziu schimbul damelor era inevitabil) **35... T:c4 36. a3 Ne7 37. Tfb1 Nd6** (nebunul negru atacă punctul slab a3, dar în același timp supraveghează și pionul f4, care poate deveni eventual slab) **38. g3 Rf8** (piesele negrului ocupă cele mai bune poziții Pentru acțiunea decisivă trebuie adus și regele în centru) **39. Rg2 Re7 40. Rf2 Rd7 41. Re2 Rc6 42. Ta2 T4a4 43. Tba1 Rd5 44. Rd3 T6a5 45. Nc1 a6 46. Nb2 h5!** (toate figurile albe fiind concentrate la apărarea pionului a3, negrul folosește mobilitatea mai mare a nebunului și poziția dominantă a regelui său în centru pentru o diversiune pe flancul regelui care provoacă h4, după care spargerea centrului cu e6—e5 devine decisivă din cauza slăbiciunii pionului g3) **47. h4** (altfel joacă negrul h5—h4) **47... f6 48. Nc1 e5 49. f:e5 f:e5 50. Nb2 e:d4 51. c:d4 b4! 52. a:b4 T:a2 53. b:a5 T:b2**

și albul a cedat. Precizia jocului lui Alehin în această partidă provoacă admirația.

Un alt exemplu de folosire a cîmpurilor slabe din fața cuplului de pioni izolați care n-au reușit să ajungă în faza de pioni „atîrnați" îl prezintă partida Botvinnik-Boleslavski, jucată în turneul pentru titlul de campion absolut al U.R.S.S. 1941.

În poziția din diagrama 35[1], albul nu poate presa pionii negrului de-a lungul coloanelor (pionul d5

35

I. Boleslavski

M. Botvinnik

care se află pe coloana semideschisă, este apărat) de aceea el aplică altă metodă, bazată pe postarea cailor pe aceste cîmpuri importante. De remarcat este faptul că și albul are o slăbiciune — pionul e3 — pe care și-a creat-o cu bună știință, tocmai în vederea jocului bazat pe slăbiciunea cîmpurilor c5 și d4.

În poziția din diagramă a urmat: **16. Tfe1** mutare despre care însuși Botvinnik face următorul comentariu în cartea turneului: „mutarea aceasta în stilul lui Nimzovici — „supraprotecția" pionului e3 — face pe alb să piardă o bună jumătate din avantaj. Continuarea logică era 16. Cc5 Cf5 17. Tfe1". Negrul a răspuns **16... Cg6** cu intenția de a-și aduce calul la e5. A urmat: **17. Cc5 Ng4 18. Cd4 Ce5 19. b4 Tbd8 20. e4** („poate că mai consecvent era 20. Cde6 N:e6 21. D:e5. Jocul s-ar fi simplificat, dar albul s-ar fi consolidat pe cîmpurile negre" — comentează Botvinnik) **20... d:e4** (mai bine era 20... f6) **21. T:e4 a5 22. a3** (mutarea foarte tentantă 22. Dg3 nu dădea nimic albului, cum arată Botvinnik, din cauza 22... f6 23. T:g4 C:g4 24. D:g4 și acum 24... h5! 25. Df4 a:b4 26. Cdb3 Db5 cu joc aproximativ egal) **22... a:b4 23. a:b4 f6 24. Tbe1 Rh8?** (mutarea aceasta constituie greșeala decisivă, deoarece dă timp albului să-și deplaseze regele, ceea ce eliberează caii din legătura pe diagonala b6—g1. Negrul trebuia să joace 24... Nh5, profitînd de faptul că nu este posibil 25. Cde6 urmat de 25... Nf7. Și atunci albul ar fi stat mai bine, dar jocul său ar fi fost mult mai greu) **25. Rh1 Nd7** (duce la pierderea unui pion) **26. C:d7 T:d7 27. D:c6 Dd8** (cei doi pioni liberi ai albului de pe flancul damei îi asigură cîștigul. Negrul s-a mai apărat pînă la mutarea a 65-a într-un final de turnuri, cînd a fost nevoit să cedeze[2].

[1] Partida a început astfel: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 4.e:d5 e:d5 5.Nb5+ Cc6 6.Cgf3 Nd6 7.0—0 Cge7 8.d:c5 N:c5 9.Cb3 Nb6 10.Ne3! N:e3 11.N:c6+! b:c6 12.f:e3 0—0 13.Dd2 Db6 14.Dc3 Tb8 15.Tab1 Te8.

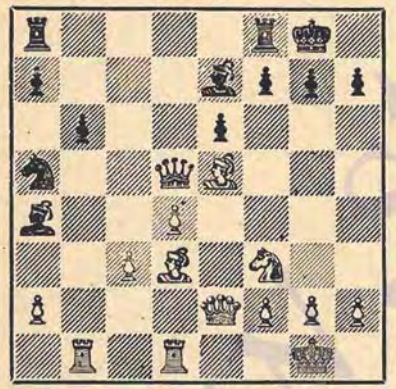
[2] Iată continuarea partidei: 28.Cf3 Tc7 29.C:e5 f:e5 30.D:e8+ D:e8 31.T:e5 Dg8 32. Te8 T:c2 33.T:g8+ R:g8 34.Tb1! Rf7 35.b5 Re6 36.b6 Tc8 37.h3 Tb8 38.Rh2 Rd5 39.Rg3 Rc6 40.Rg4 Rb7 41.Te1 Tg8 42.Te6 Ra6 43.Rg5 Rb7 44.h4 Ra6 45.h5 Rb7 46.g4 Ra6 47.Rh4 Rb7 48.h6 g:h6 49.T:h6 Tg7 50.Rh5 Ra6 51.Te6 Te7 52.Tc7 Te5+ 53.g5 R:b6 54.T:h7 Rc6 55. Rh6 Rd6 56.g6 Te1 57.Tf7 Re6 58.Tf2 Ta1 59.g7 Th1+ 60.Rg6 Tg1+ 61.Rh7 Th1+ 62.Rg8 Re7 63.Te2+ Rd7 64.Te4 Th2 65.Rf7 negrul cedează.

Un exemplu din care se văd urmările pe care le poate avea o blocadă superficială a cuplului de pioni izolați, îl constituie partida Stahlberg-Szabó L., jucată la Olimpiada de la Helsinki 1952.

Negrul a jucat inexact deschiderea: 1. d4 Cf6 2. Cf3 d5 3. c4 e6 4. Cc3 c5 5. c:d5 C:d5 6. e3 Cc6 7. Nc4 c:d4 8. e:d4 C:c3 9. b:c3 Ne7 10. 0—0 0—0 11. De2 b6 12. Tfd1 Ca5 13. Nd3 Nb7 14. Nf4 Dd5? (trebuia Tc8) 15. Tab1 Nc6 16. Ne5 Na4 (și aici era mai bine Tac8) și, în poziția din diagrama 36, albul

36

L. Szabò



G. Stahlberg

(Olimpiada de la Helsinki, 1952)

și-a pus în mișcare cuplul de pioni, dezlănțuind un atac puternic în centru: **17. c4! Dd7** (la 17... N:d1 ar fi urmat 18. N:h7+ Rh8 19. T:d1 cu atac decisiv) **18. Td2 Cc6 19. d5!** (înaintarea energică a pionilor albi continuă, făcînd posibile diferite combinații interesante) **19... C:e5 20. C:e5 Dd6 21. c5!** (cei doi pioni continuă să fie „atîrnați", dar pe linia a 5-a. Albul îi sacrifică pentru a deschide liniile pentru atac) **21... b:c5** (la 21... D:c5 ar fi urmat 22. De4!) **22. C:f7!** (atacul intră în faza decisivă) **22... T:f7** (dacă 22... R:f7 atunci 23. d:e6+ Rg8 24. Dh5 și negrul pierde) **23. d:e6 Rf8** (la 23... Tf6 urmează 24. N:h7+ R:h7 25. T:d6 N:d6 26. Dd3+ și D:d6 cu cîștig ușor) **24. e:f7 Td8 25. Te1 Td7 26. De4 Dh6 27. Tb2** și negru! cedează.

Să trecem acum la pionii „atîrnați" propriu-ziși. Atunci cînd o astfel de formație de pioni există pe tablă, jocul capătă de obicei un caracter foarte tăios; aceasta se datorește pe de o parte faptului că pionii „atîrnați" dau perspective bune de atac, în special atunci cînd sînt susținuți de figuri ușoare, iar pe de alta, posibilității ca unul din ei să înainteze la momentul potrivit, creînd fie un pion liber periculos, fie blocînd un pion advers pe cîmpul său inițial (de exemplu în poziția din diagrama 33, după un eventual c5—c4 din partea negrului, pionul alb b2 este blocat și expus atacului advers pe coloana „b"). Pe de altă parte pionii atîrnați pot deveni slabi dacă adversarul reușește să forțeze înaintarea unuia dintre ei în astfel de condiții încît să-i poată bloca exploatînd apoi slăbiciunea cîmpurilor din fața lor. În acest din urmă caz, metodele de joc sînt aceleași ca și în partidele Thomas-Alehin și Botvinnik-Boleslavski (vezi diagramele 34 și 35), cu deosebirea că pionii fiind mai înaintați manevrele sînt mai dificile.

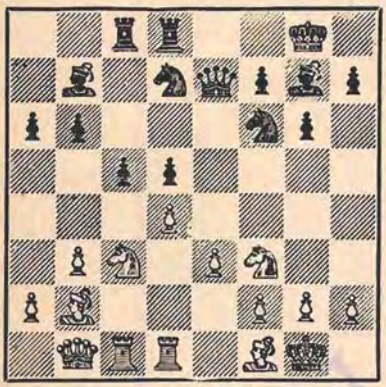
Deși părerile teoreticienilor sînt împărțite în ceea ce privește valoarea pionilor „atîrnați" (jucătorii solizi care preferă manevrele poziționale condamnă în general pionii atîrnați) practica a arătat că în mîinile unui jucător agresiv ei constituie o armă foarte periculoasă. În ultimii ani s-au jucat numeroase partide în care pionii atîrnați au adus decizia. Iată cîteva exemple, care desigur nu epui-

zează posibilitățile foarte variate de luptă care pot surveni, dar care pot da cititorului o idee destul de completă asupra felului cum trebuie condus jocul.

Poziția din diagrama 37 a rezultat după a 15-a mutare a negrului: c7—c5. Albul a făcut aci greșeala de a juca **16. d:c5** creînd negrului pioni „atîrnați", pe care credea probabil că-i va putea ataca și

37

M. Botvinnik



A. Sokolski

(Semifinala campionatului U.R.S.S., Leningrad, 1938)

bloca. Botvinnik arată însă în comentariile sale la această partidă că aceasta constituie o greșeală pozițională, deoarece **„slăbiciunea pionilor negri d5 și c5 nu poate fi exploatată atunci cînd sînt multe figuri ușoare...".** După **16... b:c5 17. Ce2 Nh6!** (cu amenințarea d5—d4) **18. Na3 Cg4** (acum amenință 19... N:e3 20. f:e3 D:e3+ 21. Rh1 Cf2+ 22. Rg1 cu mat etouffé și eventual 19... C:f2) **19. Dd3 C7e5** (piesele negre intră în luptă cu cîștig de tempo) **20. C:e5 D:e5 21. Cg3 Df6! 22. Ch1** (forțat, deoarece la 22. Tc2 ar fi urmat 22... Dh4 23. h3 C:e3) **22... d4!** (un exemplu tipic de înaintare a unuia dintre pionii „atîrnați" la momentul potrivit) **23. De2 Ce5 24. e:d4** (prin aceasta pionii „atîrnați" dispar și în locul lor apare un „isolani" care a reușit să înainteze și să devină liber. Susținut de toate figurile negre, acest pion decide partida. Nu mergea aci 24. T:c5 T:c5 25. N:c5 Cf3+ 26. g:f3 N:f3 27. Dc2 N:d1 28. D:d1 Dg5+ și albul pierde calitatea. La 24. f4 ar fi urmat 24... Cd7 25. e:d4 N:f4 26. Tc2 Te8. Relativ cel mai bine era 24. N:c5 Nf3 25. D:a6 D:a6 26. N:a6 N:d1 27. N:c8 T:c8 28. T:d1 T:c5 29. e:d4 Td5 deși și atunci figura în plus a negrului decidea partida) **24... c:d4 25. T:c8 N:c8! 26. Te1 d3! 27. Dd1** (nu merge 27. D:e5 din cauza 27... D:e5 28. T:e5 d2 29. Ne2 d1D+ 30. N:d1 T:d1+ și albul pierde) **27... Ng4 28. Da1** (28. f3 C:f3+ și negrul cîștigă) **28... d2** și negrul a cîștigat după cîteva mutări [1].

În poziția din diagrama 38 lupta este mai grea, deoarece piesele ne-

38

M. Euwe

A. Alehin

(Partida a 10-a din al doilea meci pentru campionatul mondial, 1937)

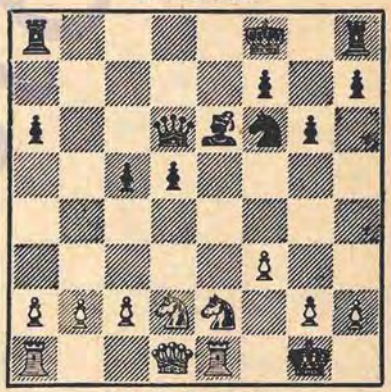
1 Întreaga partidă cu comentariile lui Botvinnik poate fi găsită în cartea „Partide alese".

grului stau destul de bine. Euwe a continuat cu **15... Df4 !** (pregătind un contrajoc pe flancul regelui și evitînd posibilitatea 15... Tfd8 16. Tad1 Tc7 17. Ce5 după care albul ar fi exercitat o mare presiune în centru. Mutarea are însă și părțile ei negative, căci dama neagră rămîne expusă atacurilor) **16. Tad1 Tfe8!?** (cu aceasta negrul împiedică înaintarea d4—d5 și amenință eventual e6—e5. Probabil mai bine ar fi fost totuși 16... Tfd8) **17. h3** (împiedică mutarea 17... Dg4 care, combinată cu 18... Ca5, ar fi forțat schimbul damelor) **17... Ca5 18. Ce5 Ne4 19. Tfe1 N:d3 20. D:d3 Ted8?!** (deplasarea aceasta a turnului permite albului o serie de amenințări foarte primejdioase în legătură cu sacrificiul calului la f7) **21. Nc1 Dh4 22. De2!** (amenințarea sacrificiului la f7 pune pe negru în fața unor probleme grele. La 22... Cd7 ar fi urmat, cum au arătat Belavenеț și Riumin, 23. C:f7 R:f7 24. D:e6+ Rf8 25. Te4 Dh5 26. Td3 Cf6 27. Tf3 Df7 28. T:f6! D:f6 29. Tf4 D:f4 30. N:f4 C:c4 31. d5 în favoarea albului. La 22... Cc6 urma 23. Cf3 Dh5 24. Ng5 de asemenea cu avantaj. De aceea Euwe se decide să elimine posibilitatea sacrificiului, dar cu aceasta pierde un tempo) **22... Te8 23. g4!** (o mutare greu de prevăzut! Albul amenință, nici mai mult nici mai puțin, decît prinderea damei prin 24. Rg2 și Cf3. Negrul nu poate lua la h3 din cauza 24. Td3 Dh4 25. Rg2 și 26. Th1. Relativ cel mai bine era 23... h6 deși și atunci după 24. Rg2 Ch7 albul ar fi dominat jocul. Euwe și-a pierdut calmul și a făcut o greșeală gravă după care a pierdut un cal) **23... Cc6? 24. Rg2 C:e5** (altfel urmează 25. Cf3) **25. d:e5 Ch5 26. g:h5 T:c4** și negrul a cedat după cîteva mutări.

Poziția din diagrama 39 a rezultat dintr-o variantă foarte interesantă de deschidere: **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. 0—0 C:e4 6. d4 e:d4!?** (de obicei se joacă 6... b5) **7. Te1 d5 8. Ng5!?** (teoria consideră că această mutare răstoarnă jocul negrului) **8... Ne7 9. N:e7 R:e7!** (o idee foarte îndrăzneață aparținînd danezului Krause, pe care o analizează și Keres în cartea sa „Teoria deschiderilor în șah" (vol. I, pag. 306). Este interesant că deși Krause a propus mutarea încă în 1921, pînă la această partidă ea n-a mai fost jucată niciodată) **10. N:c6 b:c6 11. C:d4 Rf8 12. f3 Cf6 13. C:c6 Dd6 14. Cd4 c5 15. Ce2 g6 16. Cd2 Ne6** (vezi diagrama 39).

39

S. Samarian



Dr. O. Troianescu

(Finala campionatului Capitalei, 1950)

Negrul are pioni „atîrnați", dar stăpînește centrul și poate (eventual după d5—d4) folosi cîmpul slab al albului, e3. Pentru negru planul este simplu: terminarea-dezvoltării (aducerea turnurilor în centru), după care (dacă albul se menține pasiv) exploatarea slăbiciunii e3, în combinație cu diferite posibilități de înaintare a pionului „d" și un eventual atac asupra re-

gelui alb, a cărui poziție este slăbită. Împotriva acestui plan, albul este nevoit să întreprindă ceva. El se decide să forțeze înaintarea pionului negru „d" la d4, după care — folosind diagonala a1—h8 pe care se va afla regele negru — să spargă prin c2—c3 poziția pionilor negri și să-i distrugă. A urmat:

17. b3 Td8 18. Dc1 Rg7 19. Db2 The8 20. Tad1 d4 (înaintarea pionului este forțată deoarece se amenință 21. Ce4) **21. c3?** (cum se va vedea în continuare, încercarea aceasta de spargere este prematură. Mai bine era, desigur, 21. Cg3, deși și atunci negrul ar fi avut un joc mai bun) **21... d3 22. Cg3 c4! 23. C2e4** (luarea pionului c4 ar fi dus numai la crearea unei noi slăbiciuni în poziția albului — pionul c3) **23... Db6+ 24. Rh1 C:e4 25. C:e4 Nd5 26. Cf2** (permite negrului să încheie partida printr-o combinație frumoasă. Albul era însă pierdut oricum) **26... d2!! 27. T:e8** (sau 27. D:d2 N:f3!! 28. T:e8 T:d2 29. T:d2 N:g2+ și negrul obține o poziție cîștigată. La mutarea 27. Tf1, propusă de un cititor, urmează frumos: 27... Te2 28. T:d2 D:f2!!. Acum dama nu poate fi luată din cauza 29... Te1+ 30. Tf1 T:f1 mat, iar amenințarea de mat la g2 nu poate fi parată decît prin 29. Tg1 după care negrul cîștigă un turn prin 29... T:d2) **27... D:f2! 28. D:d2** (nici alte mutări nu salvează. Turnul d8 nu poate fi luat din cauza De1+ urmat de mat) **28... D:d2 29. T:d2 T:e8** și albul a cedat, deoarece rămîne cu o figură în minus.

D. DESPRE PIONII LIBERI

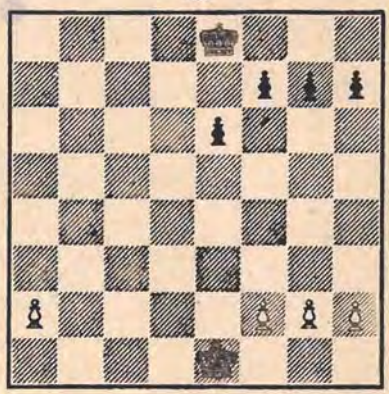
Foarte multe partide de șah sînt decise prin înaintarea unui pion și transformarea lui în damă. În felul acesta se poate realiza fie o superioritate materială obținută în jocul precedent, fie o superioritate pozițională concretizată prin crearea a ceea ce se numește un pion „liber".

Un pion se numește „liber" atunci cînd în drumul lui spre cîmpul de transformare (adică spre linia a 8-a pentru pionii albi, respectiv a 1-a pentru cei negri) nu mai poate fi oprit de vreun pion advers (deci nici un pion advers nu se găsește pe coloana sa, nici pe cele alăturate).

Valoarea pionilor liberi este foarte mare, deoarece ei obligă în mod obișnuit o figură a adversarului să supravegheze cîmpul din fața lor. Această valoare crește pe măsura simplificării jocului și apropierii de final, atingînd maximumul în finalurile de regi și pioni, în care avantajul de a avea un pion liber decide de cele mai multe ori partida.

Poziția din diagrama 40 este edificatoare. Materialul este egal, dar

40



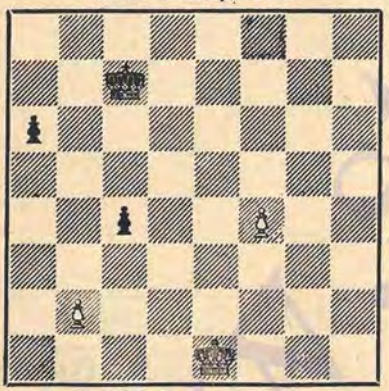
albul cîștigă cu ușurință, deoarece regele negru este nevoit să se depărteze pe flancul damei pentru a

opri înaintarea pionului liber alb de pe coloana „a". În timpul acesta regele alb atacă pionii negri și îi capturează. În legătură cu acest final trebuie să subliniem o regulă binecunoscută: **cu cît un pion liber este mai depărtat de regele advers, cu atît el este mai valoros.** Regula aceasta se aplică în special atunci cînd ambele părți au pioni liberi.

Exemplul din diagrama 41 (un studiu al renumitului compozitor ceh F. J. Prokop) se bazează și el pe valorificarea pionului liber, care

41

F. J. Prokop, 1926

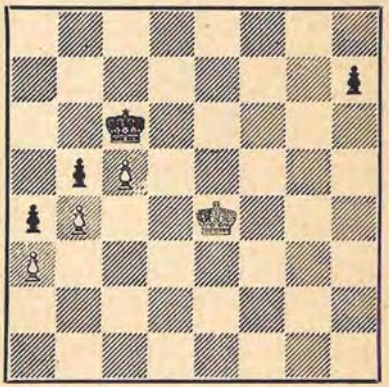


Albul joacă și cîștigă

aduce cîștigul albului în felul următor: **1. Rd2!** (greșit ar fi 1. Re2? din cauza 1... Rd6 2. Rf3 Rd5 3. Re3 Re6 4. Re4 Rf6 5. f5 c3 6. b:c3 a5 7. c4 a4 8. Rd4 R:f5 remiză sau 4. Rd4 Rf5 5. R:c4 R:f4 6. Rb4 Re3 7. Ra5 Rd3 8. R:a6 Rc4! remiză. În prima din aceste variante, vedem cum negrul obține remiza creîndu-și un pion liber depărtat care reușește să contrabalanseze cei doi pioni liberi ai albului!) **1... Rd6 2. Rc3 Rd5 3. f5!** (pionul liber se pune în mișcare pentru a îndepărta regele advers de pe flancul damei. Greșit ar fi fost 3. Rb4 din cauza 3... Re4!) **3... Re5 4. R:c4** (după 4. f6? care aparent îndepărtează regele negru și mai mult, negrul ar fi obținut remiza prin 4... R:f6 5. R:c4 Re5 6. Rc5 Re4 7. Rb6 Rd4 8. R:a6 Rc4!. Deosebirea față de continuarea din text constă în faptul că prin 4. f6? albul pierde un tempo: în momentul cînd ia pionul c4, la mutare este negrul) **4... R:f5 5. Rd4!** (o mutare de așteptare foarte frumoasă. La 5... Rf4 albul ar fi cîștigat un tempo foarte important prin 6. b4, după care s-ar fi îndreptat cu regele spre pionul negru a6) **5... Re6 6. Rc5 Re5** (prin mutarea 5... Re6 negrul s-a îndepărtat prea mult de pionul alb b2: acesta a fost scopul principal al mutării 5. Rd4) **7. b4!** și albul cîștigă.

Forța pionilor liberi crește atunci cînd sînt susținuți de alți pioni și deci nu pot fi atacați cu ușurință de către piesele adversarului. O poziție tipică este aceea din diagrama 42. Ambele părți au cîte un

42



pion liber, al negrului fiind mai depărtat de regele advers. Dar pionul albului este apărat și lucrul acesta se dovedește decisiv, deoarece în timp ce regele alb păs-

trează libertatea de mişcare şi se poate îndrepta spre pionul liber al negrului, regele negru nu poate părăsi controlul cîmpului c6.

Exemplele de mai sus prezintă forţa pionilor liberi sub forma cea mai simplă. Atunci cînd pe tablă mai sînt şi alte figuri, lupta devine mai complicată. Figurile adverse pot bloca pionul liber ceea ce dă loc fie la o bătălie pentru înlăturarea „blocheurului", fie la un atac pe celălalt flanc, unde se simte lipsa lui. Jocul în jurul pionilor liberi şi al blocării lor de către figuri a fost studiat pe larg de către Nimzovici, atît în „Sistemul meu" cît şi în „Blocada". În aceste lucrări, el a expus o teorie foarte originală, bazată pe premisa **necesităţii blocării pionilor liberi.** Este inutil să ne oprim aci asupra diferitelor argumente ale lui Nimzovici în legătură cu această chestiune (dintre care unele nu sînt pe deplin valabile). Ceea ce ne interesează, din punct de vedere practic, este de a şti care sînt avantajele şi dezavantajele blocadei şi cum trebuie ea executată.

Afirmînd necesitatea riguroasă a blocadei[1], Nimzovici a căutat în acelaşi timp să demonstreze că piesa care blochează este plină de „vitalitate", deoarece ea este în parte apărată împotriva atacurilor frontale ale pieselor adversarului, chiar de către pionul în faţa căruia se află, iar pe de altă parte contribuie la luptă atît de pe punctul pe care se află cît şi prin posibilitatea de a-l părăsi la momentul oportun. Această capacitate a „blocheurului" de a părăsi cîmpul din faţa pionului liber advers, pentru a lua parte la o altă operaţie, a fost denumită de Nimzovici „elasticitate" şi ea poate fi mai mică sau mai mare, în raport cu caracteristicile poziţiei.

Blocheurul se poate deplasa numai dacă: a) expediţia pe care o întreprinde aduce rezultate decisive imediate; b) poate reveni pentru a bloca pionul liber pe un alt cîmp după ce a efectuat o manevră favorabilă; c) poate fi înlocuit imediat de către un alt blocheur, fără ca între timp pionul să poată înainta cu succes.

Este de la sine înţeles că blocada este cu atît mai efectivă, iar blocheurul mai „elastic", cu cît pionul este mai puţin avansat. Un exemplu clasic de blocadă elastică (deşi pionul nu este liber) îl constituie partida Rubinstein-Lasker (vezi pag. 46). În poziţia din diagrama 29, pionul negru e6 nu are decît o importanţă relativă în blocarea cîmpului d5. Cei doi blocheuri negri, calul b6 şi nebunul b7, ocupă pe rînd cîmpul d5, după necesitate.

Teoria lui Nimzovici despre blocadă a provocat mari discuţii în literatura şahistă, deoarece mulţi mari maeştri, în frunte cu Alehin, nu s-au declarat de acord cu ideea necesităţii absolute a blocării pionilor liberi şi mai ales cu afirmaţiile lui Nimzovici care extindea necesitatea blocadei nu numai la pionii liberi, ci şi la „candidaţi", adică la acei pioni care în mod normal au tendinţa de a deveni liberi; de exemplu, dacă una din părţi are trei pioni contra doi, pe unul din flancuri, pionul în plus — care nu este oprit în drumul său spre damă decît de un pion advers aflat pe coloana alăturată este un candidat (în formaţia de pioni: Alb: a2, b2, c2, Negru: a7, b7, pionul alb c2 este, după Nimzovici, un „candidat" de pion liber şi în consecinţă, dacă înaintează, trebuie blocat). În cadrul lucrării de faţă nu putem intra în amă-

1 Nimzovici afirmă că: „pionul liber este un criminal care trebuie pus sub lacăt. Măsuri de mijloc, cum ar fi supravegherea poliţienească, nu sînt suficiente".

nuntele argumentelor pro și contra care au fost aduse.

Blocada constituie o metodă de luptă poziţională foarte importantă, care poate fi aplicată de foarte multe ori cu succes împotriva pionilor liberi dar — în raport cu alte caracteristici strategice care pot exista în unele poziţii — ea nu constituie singurul plan just care poate fi aplicat în poziţia respectivă. De aceea cititorul trebuie să ţină întotdeauna seama de totalitatea caracteristicilor unei poziţii şi numai cînd într-adevăr pionul liber constituie factorul dominant, să aplice metoda blocadei.

În încheierea acestei discuţii, iată o partidă pe care însuşi Nimzovici o consideră ca un exemplu de felul cum trebuie să fie aplicată blocada :

GAMBITUL LETON

Alb : A. Nimzovici

Negru : C. Behting

Jucată la Riga în 1919

1. e4 e5 2. Cf3 f5 (mutarea aceasta nu este considerată de teorie ca fiind pe deplin corectă, deşi nu se cunoaşte pînă astăzi o răsturnare forţată a ei) **3. C:e5 Df6**

43

4. d4 d6 5. Cc4 f:e4 6. Ce3! (vezi diagrama 43. Iată cum comentează Nimzovici această mutare : „Împotriva acestei mutări vorbesc : a) tradiţia, care recomandă 6. Cc3 ; b) principiul dezvoltării economice (nu este bine să muţi de mai multe ori cu aceeaşi piesă în deschidere) ; c) ameninţarea aparent foarte mică pe care o reprezintă blocheurul. Şi, cu toate acestea 6. Ce3, împreună cu mutarea care urmează, este incontestabil o mutare de maestru. Chiar dacă tot restul lumii joacă aci 6. Cc3, eu consider că mutarea mea 6. Ce3 este mai corectă şi aceasta pentru motive bazate pe „sistem" (este vorba despre cartea „Sistemul meu" N. A.) **6... c6 7. Nc4!!** (această mutare subtilă constituie cheia planului alb. Pentru a putea face rocada mică negrul este silit să joace d5. Continuînd cu Nb3 şi c2—c4, albul creează atunci o presiune puternică asupra pionului d5, susţinută tocmai de „blocheurul" de la e3. Este de observat că pionul e4 nu este încă liber, ci numai un „candidat", care totuşi conform teoriei lui Nimzovici — trebuie blocat) **7... d5 8. Nb3 Ne6 9. c4 Df7 10. De2 Cf6 11. 0—0** (aci Nimzovici spune : „dacă privim calul blocheur de la e3 mai de aproape, constatăm că el îndeplineşte toate condiţiile care se cer unui blocheur : a) el stabileşte o blocadă strictă, împiedicînd apropierea pieselor adverse (supraveghind de exemplu punctul g4) ; b) exercită ameninţări fără a se deplasa ; c) este foarte elastic, cum vom constata mai tîrziu. Pe scurt, calul de la e3 este un blocheur „ideal") **11... Nb4 12. Nd2 N:d2 13. C:d2 0—0 14. f4** (cu ameninţarea f4—f5) **14... d:c4 15. C2:c4 De7 16. f5 Nd5** (ambele părţi au cîte un „izolani" dar în timp ce cîmpul din faţa pionului negru e4 este solid stăpînit de către alb, cîmpul d5 —

44

care ar trebui să constituie un punct tare al poziției negrului — este disputat cu dîrzenie de alb) **17. C:d5 c:d5 18. Ce3** (blocheurul a fost imediat înlocuit) **18... Dd7 19. C:d5!** (vezi diagrama 44. „Amenințarea exercitată de către blocheur de pe cîmpul său culminează în acest sacrificiu" spune Nimzovici) **19... C:d5 20. D:e4 Td8 21. f6!** („poanta combinației și în același timp o nouă ilustrare a tendinței de înaintare a pionilor — pionul f5 era un candidat") **21... g:f6** (dacă 21... Cc6, atunci 22. f7+ Rh8 23. N:d5 și cîștigă. La 22... Rf8 23. N:d5 D:d5 24. D:h7 și cîștigă) **22. Tf5** (acum calul din d5 este un blocheur pe care albul îl atacă) **22... Rh8 23. T:d5 Te8 24. T:d7 T:e4 25. Td8+ Rg7 26. Tg8+ Rh6 27. Tf1** și negrul a cedat.

E. MAJORITĂȚILE DE PIONI

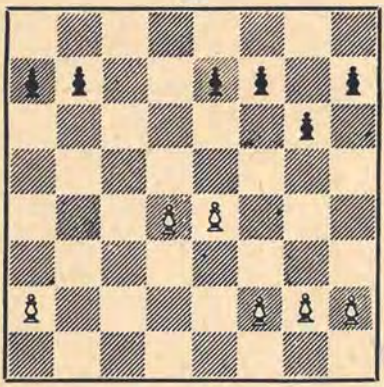
De foarte multe ori, în urma schimburilor de pioni în centru, se formează chiar din prima fază a partidei grupuri de pioni neegale. Astfel, de exemplu, albul păstrează trei pioni contra patru ai negrului pe aripa regelui, în timp ce pe flancul damei are trei pioni contra doi ai negrului. Asemenea structuri de pioni determină de obicei planurile strategice ale celor două părți, obligîndu-le să atace pe flancul unde au „majoritatea" de pioni.

Diagramele 45 și 46 prezintă două structuri de pioni care survin foarte adeseori în jocul practic. În prima poziție, albul are un avantaj caracteristic: așa numita **„majoritate pe aripa damei"**. În ce constă acest avantaj? Lucrul acesta este ușor de explicat. Să presupunem că de ambele părți s-a făcut rocada mică și că deci regii se află la g1, respectiv g8. În acest caz, înaintîndu-și pionii de pe aripa damei, unde are superioritatea numerică, în mod logic albul trebuie să ajungă în cele din urmă să-și creeze un pion liber (pionul „c" este un „candidat", cum ar spune Nimzovici). La aceasta se poate răspunde că și negrul poate face foarte bine același lucru pe flancul regelui, unde are el avan-

45

tajul numeric. Acest lucru este valabil, dar numai în final, cînd numărul pieselor s-a redus prin schimburi și înaintarea pionilor nu expune regele unui atac advers. În

46



jocul de mijloc, pionii negri nu pot înainta decît cu greutate și nu pot constitui un contrabalans înaintării pionilor albi pe celălalt flanc, decît atunci cînd este posibilă organizarea unui atac cu șanse la rege. Practica a arătat că în majoritatea cazurilor este mult mai greu pentru negru să organizeze un atac la rege, decît albului să-și înainteze pionii pe flancul damei. Din această cauză, majoritatea de pioni pe aripa damei este considerată ca un avantaj în jocul de mijloc. Tehnica exploatării acestui avantaj a ajuns la o mare desăvîrșire și ea trebuie studiată cu îngrijire, deoarece aproape în fiecare partidă pot surveni situații de acest fel.

Iată mai întîi un exemplu de valorificare a majorității într-o poziție cu figuri puține.

Deși partida a intrat în final, negrul păstrează avantajul datorită faptului că pionii săi pe flancul damei sînt suficient de avansați și mai ales datorită posibilității de

47

J. R. Capablanca

F. Marshall

(Partida a 23-a din meci, 1909)

a împiedica regele alb să se apropie de zona principală de luptă. Trebuie notat că cea mai bună metodă de luptă împotriva unei majorități de pioni în final (afară de înaintarea pionilor proprii pe flancul celălalt, cînd aceasta este posibil) este aducerea regelui propriu pe flancul primejduit. Cu prima sa mutare, Capablanca împiedică acest lucru.

1... Td1+! 2. Rg2 a5 3. Tc2 b4 (majoritatea de pioni înaintează cu mare viteză și amenință crearea unui pion liber) **4. a:b4 a:b4 5. Nf3 Tb1!** (imobilizează turnul alb prin atacul asupra pionului b2) **6. Ne2** (la 6. Ne4 ar fi urmat f7—f5) **6... b3!** (cea mai bună mutare. Mai slab era 6... Rg7 din cauza 7. N:c4 N:c4 8. T:c4 T:b2 după care s-ar fi ajuns într-un final de turnuri în care realizarea pionului liber ar fi fost mult mai dificilă, dacă nu chiar imposibilă) **7. Td2** (nu 7. T:c3 T:b2 8. N:c4 din cauza 8...Tc2! și negrul cîștigă o figură) **7... Tc1 8. Nd1 c3 9. b:c3 b2! 10. T:b2 T:d1** și albul a cedat după cîteva mutări.

Și acum un foarte interesant exemplu de valorificare a majorității pe aripa damei în jocul de mijloc. Poziția din diagrama 48 a survenit după mutările de deschidere: **1. Cf3 d5 2. c4 d4 3. b4!? g6** (f6!) **4. e3 a5 5. b5 c5 6. e:d4 Ng7 7. d3 c:d4** în a 8-a partidă din primul meci Euwe-Alehin, jucat în 1927.

Iată cum comentează Euwe această poziție:

48

A. Alehin

M. Euwe

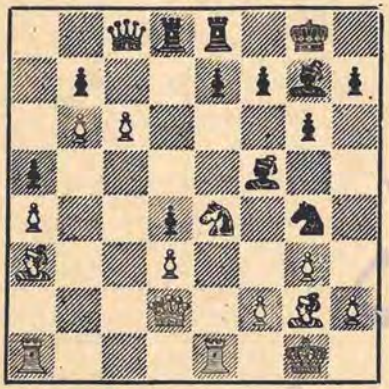
„Albul are acum o majoritate clară pe aripa damei, pioni la a2, b5 și c4, în timp ce negrul are la a5 și b7. Doi dintre pionii albului sînt înaintați departe. Chestiunea dacă negrul poate împiedica mutarea c4—c5 este acum de mare importanță: dacă nu poate, atunci înaintarea pionilor va fi mortală; dacă poate, atunci aceștia nu sînt periculoși" (Este vorba aci de aplicarea principiului blocadei împotriva unui „candidat" — pionul c4 — N.A.).

„Ca o compensație pentru dezavantajul său pe aripa damei, negrul are un pion în plus pe aripa regelui. Pentru moment avem un fel de aripă a regelui lărgită, care cuprinde și coloana damei (d): el are pioni la d4, e7, f7, g6 și h7, în timp ce albul are pioni la d3, f2 g2 și h2. **În general o majoritate de pioni pe aripa regelui este mai valoroasă, cu cît conține mai mulți pioni.** Doi pioni vor trebui să înainteze pentru a forța crearea unui pion trecut, în timp ce ceilalți doi vor rămîne pentru a proteja pe rege".

8. g3 Cd7 9. Cbd2 Cc5 („blocheurul" și-a ocupat locul) **10. Cb3** (albul începe imediat lupta pentru înlăturarea „blocheurului" negru) **10... Db6** (negrul ar fi avut posibilitatea de a juca 10... b6, dar atunci după 11. C:c5 b:c5 albul ar fi căpătat un pion liber apărat, iar pionii a5 și c5 ar fi constituit obiective de atac) **11. C:c5 D:c5** (cu aceasta albul a obținut un prim succes în lupta pentru deblocarea cîmpului c5. Un blocheur bun — calul — a fost eliminat și înlocuit de către dama neagră; or, se știe că un blocheur este cu atît mai slab cu cît este mai mare în valoare, deoarece poate fi atacat cu ușurință de piesele adverse) **12. Ng2 Ch6 13. 0—0 0—0 14. a4** (după aceasta înaintarea c4—c5 nu mai poate fi împiedicată. Albul amenință Nc1—a3 și negrul nu poate juca 14... b6 atît din cauza posibilității Na3 urmat de C:d4 cu atac asupra turnului a8, cît și din cauza 15. Na3 Dc7 16. Tb1 urmat de c4—c5, „cu o partidă aproape cîștigată", cum afirmă Euwe) **14... Te8 15. Te1 Nf5 16. Na3 Dc7 17. c5** (din momentul cînd majoritatea de pioni ajunge într-o astfel de poziție — vezi și exemplul precedent — partida intră într-o fază tactică, avantajul pozițional amenințînd să se transforme în avantaj decisiv pe cale combinativă) **17... Tad8 18. Cg5** (calul se îndreaptă spre cîmpul tare e4) **18...Nf6 19. Ce4 Ng7** (negrul este redus la pasivitate. El

nu poate întreprinde nimic și așteaptă desfășurarea evenimentelor) **20. Dd2** (cu amenințarea 21. b6 urmat de D:a5) **20... Cg4** (apărarea pionului a5 cu 20... Ta8 ar fi dus cu încetul la completa sufocare a jocului negru. De aceea Alehin sacrifică pionul a5 și face o încercare de a căpăta contrajoc pe aripa regelui) **21. b6 Dc8 22. c6!** (vezi diagrama 49. Albul găsește o combinație caracteristică pentru astfel de

49

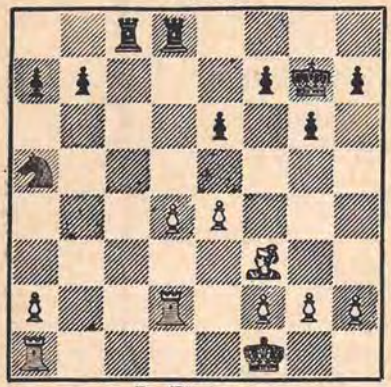


poziții. În loc să ia pionul a5, ceea ce ar fi întîrziat în oarecare măsură înaintarea pionilor, Euwe forțează crearea a doi pioni liberi legați, care decid partida în cîteva mutări) **22... b:c6** (nu merge 22... D:c6 din cauza 23. Cd6 D:b6 24. C:e8 T:e8 25. Tab1 sau 25. T:e7 și albul recîștigă ambii pioni și rămîne cu calitatea în plus) **23. D:a5 Ce5 24. Dd2 Da6** (din nou dama neagră joacă rolul de blocheur, amenințînd în același timp d3) **25. a5 C:d3** (dacă negrul ia cu dama, atunci după schimbul damelor, albul cîștigă ușor cu a5—a6) **26. Cc5** (desigur nu 26. Nf1 C:e1! 27. N:a6 Cf3+ și negrul cîștigă) **26... C:c5 27. N:c5 Db5** (dama nu se poate menține ca blocheur. Ceva mai bine ar fi fost 27... d3, dar și atunci albul trebuie să cîștige datorită pionilor săi liberi) **28. N:e7 Tc8 29. Nf1 Db3** (acum 29... d3 nu mai ajută la nimic. Ar fi urmat 30. Tab1 Da6 31. b7 Tb8 32. Nd6) **30. Ta3 Dd5 31. b7 Tb8 32. a6** și negrul a cedat după cîteva mutări.

Să examinăm acum structura de pioni din diagrama 46, în care majoritatea de pioni a negrului pe aripa damei este de numai doi pioni contra unul, iar albul are drept compensație majoritatea „lărgită" pe aripa regelui, stăpînind și centrul. Pozițiile de genul acesta sînt în cele mai multe cazuri favorabile părții care are majoritatea pe aripa damei și în multe cazuri acest avantaj se menține chiar în final. Un exemplu minunat de felul cum se exploatează o astfel de majoritate îl constituie partida Eliskases-Flohr, jucată la marele turneu internațional de la Semmering-Baden, 1937. Încă din deschidere negrul a urmărit planul strategic de a-și crea o majoritate de pioni pe aripa damei. Este interesant că pentru realizarea acestui scop, Flohr nu s-a dat înlături de la schimburi, deși regula generală este că majoritățile de pioni pe aripa damei sînt mai valoroase în jocul de mijloc decît în final. Începutul acestei interesante partide s-a desfășurat în felul următor (Alb: Eliskases; Negru: Flohr): **1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Nf4 Ng7 5. e3 0—0 6. Cf3 c5! 7. c:d5 C:d5 8. Ne5 C:c3 9. b:c3 c:d4 10. N:g7 R:g7 11. c:d4 Da5+ 12. Dd2 Cc6 13. Ne2 Td8 14. D:a5 C:a5 15. 0—0 Ne6 16. e4 Ng4 17. Tfd1 e6 18. Rf1 N:f3 19. N:f3 Tac8 20. Td2** (vezi diagrama 50). Poziția pionilor este aproape identică cu aceea din diagrama 46. Cu ultima sa mutare albul a împiedicat pătrunderea turnului advers pe linia 2-a și s-ar părea că stă bine. Cum se va vedea însă în continuare, negrul are avantaj datorită faptului că majo-

50

S. Flohr



E. Eliskases

ritatea sa de pioni poate deveni activă, în timp ce majoritatea de pioni a albului va fi blocată. La aceasta se adaugă faptul că în această poziție, calul este mai tare decît nebunul. În partidă a urmat **20... e5!** (o mutare minunată care arată o profundă înțelegere a subtilităților poziției. La prima vedere pare complet ilogic să ajuți pe adversar să-și creeze un pion liber, cînd tocmai acesta este scopul său final! Dar Flohr a calculat bine. El și-a dat seama că albul nu poate fi împiedicat pînă la urmă să-și înainteze pionii de pe aripa regelui, ceea ce trebuie să ducă inevitabil la crearea unui pion. De aceea el a preferat să **forțeze** crearea unui pion liber alb în cele mai bune condiții pentru negru. Într-adevăr, înaintînd la d5, pionul liber alb poate fi blocat pe cîmpul d6 de către calul negru, care de pe acest cîmp va exercita o presiune puternică asupra pionului e4. În același timp de la d6, blocheurul negru poate sprijini cu succes înaintarea pionilor negri pe flancul damei. Astfel, în timp ce negrul păstrează inițiativa pe flancul damei, albul nu mai poate întreprinde aproape nimic pe flancul regelui și majoritatea sa de pioni nu mai contrabalansează majoritatea neagră de pe flancul damei) **21. d5 Cc4 22. Te2 Cd6 23. Tb1 Tc4** (se poate afirma că Cd6 este un blocheur ideal: el împiedică înaintarea pionului liber advers, apără pionul b7 și atacă pionul slab al albului e4) **24. g3 Tdc8** (ocupînd coloana deschisă, negrul forțează trecerea într-un final de cal contra nebun, care-i este favorabil) **25. Ng2 Tc1+ 26. T:c1 T:c1+ 27. Te1 T:e1+ 28. R:e1 f5!** (fixează slăbiciunea albului de la e4) **29. f3 f:e4 30. f:e4** (vezi diagrama 51. Finalul acesta este evident favorabil negrului. Majoritatea albului este practic imobilizată, în timp, ce pionii negrului de pe flancul damei vor constitui curînd o amenințare puternică. În plus, activitatea nebunului alb este limitată din cauza necesității de a apăra pionul slab e4) **30... b5 31. Rd2 a5** (în această poziție, pionii negrului nu pot fi atacați în nici un fel și regele are timp să ajungă pe cîmpul important c5, de unde va amenința să pătrundă la d4, atacînd a doua oară pionul slab al albului) **32. Rd3 Rf6 33. Nf3 Re7 34. h4 h6!** (pentru a putea răspunde la 35. h5 cu g5,

51

blocînd definitiv flancul regelui) **35. Nd1 Rd8** (greșit ar fi fost 35... a4 pentru a împiedica următoarea mutare a albului. Ar fi urmat 36. Nc2 Rd8 37. Rc3 Rc7 38. Rb4 Rb6 39. Nd3 etc.) **36. a4 b:a4** (după 36... b4 poziția s-ar fi blocat și pe flancul damei și negrul n-ar mai fi putut obține cîștigul) **37. N:a4 Rc7 38. Nc2 Rb6 39. Rc3 Rb5 40. Rb3 Rc5** (aci ar fi fost mai precis 40... a4+ 41. Rc3 Rc5! 42. Nd3 g5 43. h:g5 h:g5 și albul este în zugzwang: el trebuie, fie să lase regele negru să pătrundă, fie să-și creeze o nouă slăbiciune jucînd g4. În poziția aceasta intră în scenă o nouă caracteristică strategică: pionul liber mai depărtat) **41. Ra4** (îndreptîndu-se spre pionul liber depărtat, regele alb se depărtează de teatrul principal de operații) **41... Cc4** (blocheurul se dovedește a fi „elastic") **42. Nb3?** (aci albul ar fi trebuit să joace 42. Nb1 după care cîștigul ar fi fost mult mai greu pentru negru. Nu merge de exemplu 42... Cd2 43. Nd3 și calul nu poate ajunge la f1, iar la 42... Rd4 albul poate răspunde cu 43. Rb5, întrucît la 43... Ca3+ 44. Rc6 și pionul „d" nu mai poate fi oprit. Din aceste variante se vede că și „elasticitatea" blocheurului este limitată) **42... Cd2 43. Nc2 Cf1** (aci se vede deosebirea față de varianta din notă. Calul negru a ajuns la f1. Este interesant de remarcat că blocada cîmpului d6 a fost preluată de regele negru) **44. R:a5 C:g3 45. Ra4 Ch5** (acum negrul are o majoritate de pioni pe celălalt flanc și regele alb nu mai are timp să ajungă în fața ei) **46. Rb3 Rd4 47. Rb4 Cf6** (blocheurul se întoarce din expediție și oprește pionul liber pe alt cîmp) **48. d6 g5 49. h:g5 h:g5 50. Rb5** (regele trebuie să susțină pionul liber. Dacă 50. Na4 atunci negrul cîștigă în felul următor: 50... g4 51. d7 C:d7 52. N:d7 g3 53. Nh3 R:e4 54. Rc3 Re3! 55. Rc2 Re2! și acum fie 56. Rc3 e4 57. Rd4 e3 urmat de Rf2, fie 56. Ng2 Rf2 57. Nd5 g2 58. N:g2 R:g2 59. Rd3 Rf3 și negrul cîștigă) **50... g4 51. Nd1 g3 52. Nf3 Re3 53. Nh1 Rf2 54. Rc6 g2 55. N:g2 R:g2 56. d7 C:d7 57. R:d7 Rf3** și albul cedează.

Majoritatea de pioni pe aripa regelui este mai ușor de valorificat în final, cînd înaintarea pionilor nu riscă să lase regele propriu fără apărare în jocul de mijloc, înaintarea unei majorități de pioni pe aripa regelui se confundă, în cele mai multe din cazuri, cu un atac combinat de figuri și pioni asupra poziției rocadei adversarului. Exemplul care urmează ilustrează foarte bine felul cum se folosește o majoritate de pioni pe aripa regelui.

În poziția din diagrama 52 survenită după a 31-a mutare a negrului, avantajul albului constă în majoritatea sa de pioni **activă** (care

52

S. Flohr

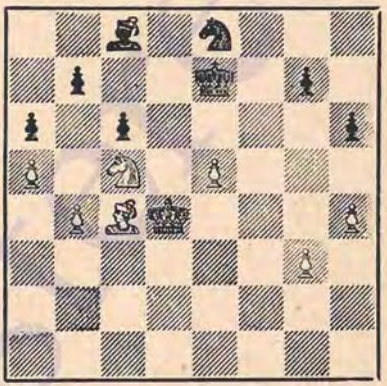
G. Levenfiș

(Turneul internațional de la Moscova, 1936)

poate înainta) de pe aripa regelui și în poziția bună a figurilor sale care paralizează majoritatea negrului pe aripa damei. Prima grijă

a albului este de a-și îmbunătăți și mai mult poziția figurilor, lucru care îl realizează în modul următor (cu cîștig de tempo): **32. Ne4** (atacînd pionul h7) **32... h6 33. Nd3 Cb6** (calul trebuia să se deplaseze, dar ceva mai bine ar fi fost 33... Cb2 deși și atunci albul ar fi trebuit să cîștige, de exemplu 33... Cb2 34. a5! Cd1+ 35. Rf3 Rc7 36. e4! etc. În orice caz, jocul ar fi fost mai dificil) **34. e4! Ca8 35. Re3 Cc7 36. a5!** (împiedică din nou 36... b6, mutare care devine posibilă după 35... Cc7) **36... Re7** (schimbul cailor prin 36... Ce6 37. C:e6 N:e6 ar fi dus repede la pierdere deoarece regele alb nu poate fi împiedicat să ajungă pe cîmpul c5, după care urmează manevra Nc4 și e4—e5—e6—e7 care forțează regele negru să părăsească apărarea cîmpului b6, după care albul cîștigă ușor) **37. Nc4 Rd6 38. Rd4 Ce8** (este evident că orice final de pioni, după un eventual dublu schimb pe cîmpul e6, este pierdut pentru negru, din cauză că nu poate împiedica pătrunderea regelui alb pe cîmpul c5 și apoi pe e6. În finalul acesta, cîmpul c5 constituie slăbiciunea principală a poziției negrului și în jurul lui se învîrtesc toate acțiunile de cîștig ale albului. Conform teoriei lui Nimzovici, calul din c5 ar putea fi considerat un blocheur — el oprește înaintarea unui „candidat" — cu deosebirea însă că acest blocheur nu este decît prea puțin legat de cîmpul pe care-l ocupă și care este solid controlat de celelalte figuri ale albului. Judecînd această poziție din punctul de vedere al caracteristicilor pe care le-am studiat pînă acum, vedem că planul strategic este determinat de către cele două caracteristici principale ale poziției: majoritatea de pioni activă pe aripa regelui și stăpînirea cîmpului c5, care are drept urmare imobilizarea majorității negrului pe aripa damei. Pînă acum albul s-a ocupat de consolidarea blocajului său pe aripa damei. Acum, cînd piesele sale ocupă cele mai bune poziții, el poate trece la înaintarea majorității sale, care are ca scop final crearea unui pion liber) **39. e5+ f:e5 40. f:e5+ Re7 41. h4!** (o mutare de așteptare foarte fină, care folosește faptul că negrul se

53

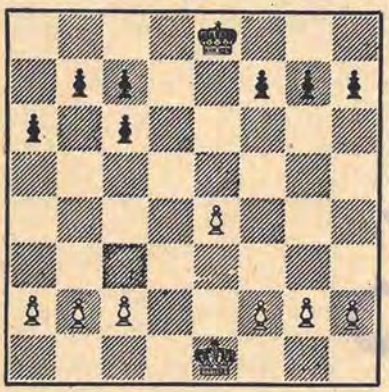


află în **zugzwang.** Regele negru nu poate muta din cauza e5—e6 urmat de Re5, iar calul, din cauza Ce4 cu amenințarea Cd6. Încercarea de a juca direct 41. Ce4 nu mergea din cauza 41... Nf5 42. Cd2 Cc7 43. Rc5 Ne6 amenințînd 44... N:c4 45. C:c4 Cd5) **41... Cc7** (negrul nu poate scăpa de zugzwang prin mutări de pioni, de exemplu: 41... g5 42. h:g5 h:g5 43. Ce4 g4 44. Rc5, urmat de Cd6 sau Rb6, iar la 41... g6 ar fi urmat 42. Nd3 Rf7 43. e6+ Rf6 44. Cd7+! R:e6 45. Cb6 Cd6 46. N:g6 și albul cîștigă) **42. Ce4 Ne6** (la 42... Ce8 decidea 43. Rc5 cu dubla amenințare Rb6 și Cd6) **43. Cd6 N:c4 44. R:c4 Re6 45. C:b7** și negrul a cedat. La 45... R:e5 46. Rc5 Cd5 urmează 47. Cd8 și cade și pionul c6.

În exemplul de mai sus, am văzut că deși negrul avea și el o

majoritate de pioni pe aripa damei, el n-a putut face uz de ea din cauza blocadei exercitate de către piesele albe care controlau cîmpurile tari ale tablei. Acest gen de poziții poate surveni atît cu majorități de pioni pe aripa regelui, cît și pe aripa damei. Există însă o structură de pioni specifică (vezi diagrama 54) în care albul are o majoritate de pioni activă pe aripa

54



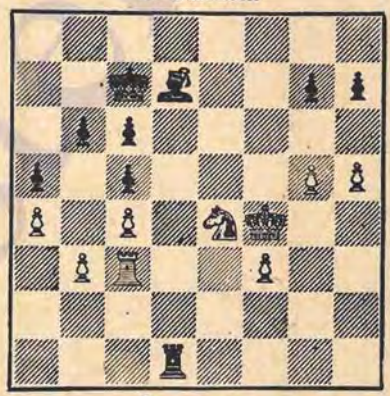
regelui, în timp ce majoritatea negrului pe aripa damei este pasivă, deoarece din cauza pionilor dubli pe coloana „c", negrul nu poate ajunge niciodată să-și creeze un pion liber (majoritatea neagră nu conține nici un „candidat").

Finalul de pioni, așa cum se prezintă el în diagrama 54, este ușor cîștigat de către alb, care de fapt posedă un pion în plus. Tehnica de cîștig a acestui final este simplă: 1. Re2 Re7 2. Re3 Re6 3. f4 c5 4. c4 c6 5. a4 b5 6. b3! (este evident că albul nu trebuie să ia la b5 întrucît ar îndrepta formația de pioni a negrului) 6... f6 7. a5 b4 8. g4 g5 9. e5! (nu 9. f5+ după care albul rămîne cu un pion înapoiat la e4) 9... g:f4+ 10. R:f4 f:e5+ 11. Re4 h6 12. h4 Rf6 13. g5+ h:g5 14. h:g5+ R:g5 (la 14... Re6 urmează 15. g6 Rf6 16. g7) 15. R:e5 Rg4 16. Rd6 Rf4 17. R:c6 Re4 18. R:c5 Rd3 19. R:b4 Rd4 20. Ra3 Rc5! 21. Ra4 Rd4 22. Rb4 Re5 23. Rc5 și albul cîștigă.

Chiar dacă pe tablă mai rămîn una sau două figuri, șansele de cîștig ale albului rămîn foarte mari, cum vom vedea în exemplul de mai jos. Poziția din diagrama 55 a rezultat după a 35-a mutare a negrului (Nd7?) în prima partidă a meciului pentru campionatul mondial dintre Lasker (alb) și Tarrasch, disputat în 1908.

55

S. Tarrasch



Em. Lasker

Ultima mutare a negrului (35... Nf5—d7?) a constituit o greșeală gravă după cum afirmă însuși Tarrasch în cartea meciului. Negrul ar fi trebuit să se decidă să joace 35... N:e4 deși după 36. f:e4 albul ar fi căpătat imediat pionul liber care constituie obiectivul planului său strategic. După 36... Rd6 însă, Tarrasch afirmă că s-ar fi ajuns la o poziție de remiză, întrucît la 37. Rf5 urmează 37... Tf1+, iar la 37. Tf3 Re6. Este interesant de remarcat că — fără a calcula vreo variantă — numai pe baza carac-

teristicilor poziției, schimbul nebunului f5 pentru calul din e4 era justificat. Într-adevăr, în afara majorității de pioni pe aripa regelui, care constituie una din caracteristicile poziției (cea principală) mai există o caracteristică importantă, anume poziția centrală a calului din e4, care domină tabla și împiedică regele negru să ajungă la d6. Comparînd valorile calului alb și ale nebunului negru, este evident că nebunul este mult mai puțin prețios decît calul. Tarrasch însă n-a putut calcula în toate detaliile varianta complicată care rezultă după 35... N:e4 36. R:e4 Th1 37. Td3 T:h5 38. Rf5 h6 39. f4 h:g4 40. Rg6 Th4 41. f:g4 după care se punea problema dacă negrul poate obține un pion liber pe flancul damei care să contrabalanseze pionul „g" liber al albului. După cît se pare, lucrul acesta era posibil prin 41... b5 după care Tarrasch dă următoarea variantă: 42. R:g7 b:c4 43. b:c4 T:c4 44. g6 T:a4 45. Tg3 Td4 46. Rh7 (dacă regele mută pe linia „f" un șah al turnului îl deplasează pe linia „d") 46... a4 47. g7 Td8 48. g8D T:g8 49. T:g8 Rb6 50. Rg6 Rb5 51. Rf5 a3 52. Re4 Rc4 și partida e remiză. O astfel de variantă este însă în mod practic imposibil de calculat fără a deplasa piesele, de aceea negrul ar fi trebuit să se încreadă în principiile strategice, în loc să se lase tîrît în calcule complicate, care oricum nu l-au dus la o concluzie precisă. După retragerea greșită a nebunului, Lasker și-a valorificat în mod magistral majoritatea pe aripa regelui. A urmat:

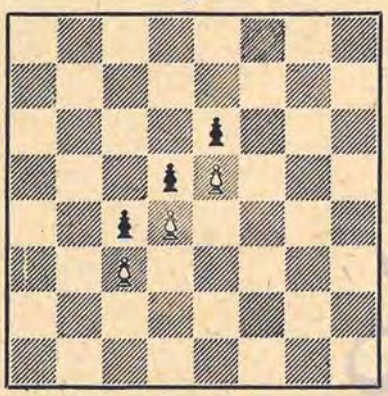
36. Te3! (o mutare foarte bună care constituie ultima pregătire pentru pătrunderea figurilor albe în lagărul negru. Turnul ocupă coloana pentru a proteja deplasarea regelui alb la e5 împotriva unui șah al turnului advers pe coloana „e". După cum se va vedea, contraatacul turnului negru împotriva pionului „h" nu duce la nici un rezultat) **36... Th1 37. Cg3 Th4+ 38. Re5 Th3** (încercarea 38... Ne8 nu duce la nimic, deoarece urmează 39. f4! N:h5 40. Cf5 Th1 41. C:g7) **39. f4! Rd8 40. f5 Th4 41. f6 g:f6 42. R:f6** (mai tare decît 42. g:f6 Re8 după care libertatea de mișcare a regelui alb ar fi fost limitată de către propriul său pion liber) **42... Ne8 43. Cf5!** (înainte de a-și crea un pion liber, albul își aduce figurile pe cîmpurile cele mai bune) **43... Tf4** (nu mergea 43... T:h5 din cauza 44. T:e8+ și Cg7+) **44. g6 h:g6 45. h:g6 Tg4 46. T:e8+** (cea mai simplă cale de cîștig. Nu mergea direct 46. g7 din cauza 46... Tg6+ urmat de Nf7) **46... R:e8 47. g7 Rd7 48. Ch4** (cu amenințarea Cg6) **48... T:g7 49. R:g7 Re6 50. Cf3** (împiedică pătrunderea regelui la e5) **50... Rf5 51. Rf7 Re4 52. Re6 Rd3 53. Rd6 Rc3 54. R:c6 R:b3 55. Rb5** și negrul a cedat.

Finaluri de tipul aceluia pe care l-am analizat mai sus rezultă foarte deseori dintr-o variantă foarte cunoscută a Deschiderii Spaniole: 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. N:c6 d:c6. Acum, dacă am scoate toate figurile de pe tablă am ajunge la finalul de pioni din diagrama 54. Practica a arătat însă că în jocul de mijloc care urmează, negrul obține contrașanse serioase datorită perechii de nebuni. Numai în cazul cînd negrul joacă inexact, albul poate ajunge la un final favorabil ca în partidele Lasker-Capablanca (vezi diagrama 18) și Lasker-Tarrasch (analizată mai sus). Metodele de joc ale negrului în legătură cu utilizarea perechii de nebuni în jocul de mijloc care rezultă din această variantă, constituie un subiect de analiză specială.

F. LANȚURILE DE PIONI

Diagrama 56 prezintă o structură de pioni foarte frecventă, care necesită un studiu special. Este vorba despre așa numitul „lanț de pioni" — o serie de pioni albi și negri, așezați față în față, de-a lungul a două diagonale care nu se pot

56



ataca și care se susțin unul pe altul.

Caracteristica principală a unui lanț de pioni este că cele două șiruri albe și negre de pioni **se blochează reciproc.** Datorită acestui fapt Nimzovici a ajuns la concluzia că problema lanțurilor de pioni este în cele din urmă o problemă de blocadă și că nu este absolut necesar ca ambele șiruri de pioni să fie complete, ci numai ca șirul de pioni al adversarului să rămînă blocat, chiar dacă unul (sau mai mulți) dintre pionii șirului propriu au dispărut.

Lanțurile de pioni, prin însăși structura lor, sînt rigide. De aci rezultă că în pozițiile în care sînt lanțuri de pioni teatrul de operațiuni este împărțit adeseori în două zone de luptă distincte, între care comunicația este destul de dificilă. Un exemplu care survine foarte des în practică îl constituie binecunoscuta poziție care rezultă în apărarea franceză, după mutările de deschidere: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cc3 Nb4 4. e5 c5 5. a3 N:c3+ 6. b:c3 Ce7 7. a4 Da5 8. Dd2 Cbc6 9. Cf3 c4 (vezi diagrama 57).

57

Lanțul de pioni c3—d4—e5 împarte tabla în două teatre de operații, aproape complet separate, care nu comunică între ele (din punctul de vedere al albului) decît prin cîmpul c1.

Este evident că poziția acestui lanț de pioni (și a oricărui lanț de pioni în general) determină în mare măsură planurile strategice atît pentru alb cît și pentru negru. Într-adevăr, pionul cel mai înaintat al șirului alb de pioni (pionul e5) pătrunde ca un cui în poziția negrului și controlează cîmpurile d6 și f6. El creează albului o superioritate de spațiu pe aripa regelui și în consecință determină planul strategic al albului: ofensivă pe aripa regelui, indiferent dacă regele negru face rocada mică sau nu. La acest plan contribuie

o caracteristică strategică importantă în această poziție, anume superioritatea albului pe cîmpuri negre, datorită faptului că posedă nebunul c1, în timp ce adversarul n-are nebunul corespunzător. Planul negrului este și el dictat de prezența lanțului de pioni, care îi asigură un avantaj de spațiu pe aripa damei, la care se adaugă slăbiciunea pionului alb a4, care constituie o țintă de atac și a pionilor dubli de pe coloana „c". După cum s-a văzut din numeroase partide jucate cu această variantă, deși teoretic perspectivele celor două părți sînt egale, în practică șansele negrului sînt ceva mai bune, deoarece planul său strategic este mai ușor de realizat.

Problema care se pune în majoritatea pozițiilor conținînd lanțuri de pioni, derivă din faptul că nici o acțiune ofensivă (chiar atunci cînd ea este de flanc) nu poate trece cu vederea necesitatea de a ataca, mai curînd sau mai tîrziu, șirul de pioni al adversarului, pentru a debloca în acest fel propriul șir de pioni și a-l pune în mișcare. În consecință, chestiunea principală este de a ști **cum se atacă lanțurile de pioni.**

Planul strategic just este indicat de însăși structura lanțurilor de pioni. Atît în șirul de pioni alb, cît și în cel negru fiecare pion este susținut de un alt pion, afară de ultimul, **care se află la baza șirului.** Un raționament simplu ne arată că atacul trebuie îndreptat împotriva punctului cel mai slab din șirul de pioni advers, împotriva pionului care se află la baza lui.

Să luăm de exemplu, poziția care rezultă în apărarea franceză după **1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5** (diagrama 58). Prin înaintarea pionului s-a format un lanț alcătuit deocamdată numai din cîte doi pioni. Pionii albi sînt ceva mai avansați și de aceea — din punctul de vedere al blocadei — se poate afirma că șirul de pioni al albului este activ, el asigurînd albului inițiativa, datorită spațiului mai mare pe care îl domină. Problema pentru negru — și deci planul său strategic — este de a înlătura șirul de pioni al albului, adică de a sparge blocada.

58

Deci șirul de pioni al albului trebuie atacat și lucrul acesta se realizează — pe baza raționamentului făcut mai sus — printr-un asediu organizat împotriva punctului cel mai slab al șirului de pioni, împotriva bazei lui, care în cazul de față este pionul d4. Mutarea care corespunde cel mai bine acestui plan strategic este 3... c5, deoarece negrul trebuie să țină tot timpul seama că și albul poate organiza un atac împotriva bazei șirului de pioni negri (pionul e6), prin înaintarea f2—f4—f5 și că deci se impune iuțeală în operații.

După **3... c5** albul este pus în fața unei probleme strategice deosebit de importante. El își poate susține șirul de pioni cu 4. c3, apărîndu-și întîi baza, înainte de a trece la acțiuni ofensive sau poate adopta un plan strategic bazat pe concepția lui Nimzovici, conform căruia lanțul de pioni advers nu trebuie neapărat să fie blocat prin-

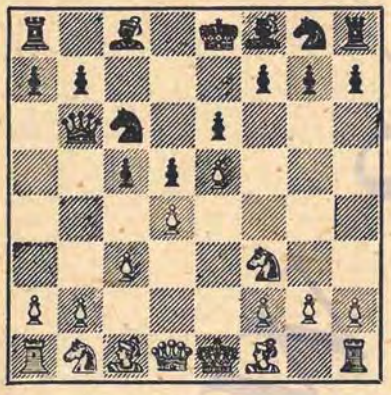
tr-un lanț de pioni propriu, ci pentru această blocadă pot fi utilizate cu deplin succes și figurile.

Studiul acestor două metode va permite cititorului să cunoască diferitele stratageme și subtilități pe care le prezintă lupta în jurul lanțurilor de pioni.

1. „BAZA" LANȚULUI DE PIONI ESTE APĂRATĂ. CUM SE CONDUCE ASEDIUL EI

Cu **4. c3** albul se decide pentru planul strategic bazat pe susținerea lanțului de pioni. În acest caz, negrul își continuă atacul asupra pionului d4 în felul următor: **4... Cc6 5. Cf3** (apără baza) **5... Db6** (un nou atac, vezi diagrama 59).

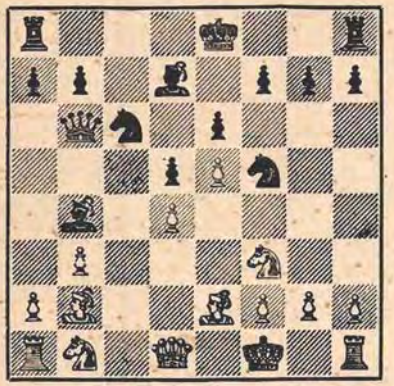
59



Este interesant de remarcat că în această poziție s-a jucat multă vreme (și chiar de către Nimzovici) mutarea 6. Nd3, care corespunde mai puțin planului strategic al albului decît 6. Ne2 deoarece îngreuiază apărarea pionului d4 și duce în cele din urmă la pierderea unui tempo. Examinarea consecințelor mutării 6. Nd3 scoate în evidență marea importanță pe care o are timpul în această variantă și permite să se vadă clar de ce 6. Ne2 este continuarea cea mai bună.

După **6. Nd3**, negrul nu mai are nici o posibilitate de a întări presiunea asupra pionului d4, care este indirect apărat în varianta 6... c:d4 7. c:d4 C:d4? 8. C:d4 D:d4 prin 9. Nb5+. Din punctul de vedere al planului strategic, negrul trebuie să caute acum să aducă noi forțe la asediul „bazei" sau să folosească faptul că albul este obligat s-o apere, pentru a obține alte avantaje. De aceea este greșită mutarea 6... Nd7? care a fost încercată într-o partidă Nimzovici-Salve (Karlsbad 1911), după care albul a continuat cu 7. d:c5 N:c5 8. 0—0 f6 (după ce „baza" a dispărut negrul încearcă să elimine și pionul e5) 9. b4! Ne7 10. Nf4! și s-a dovedit că blocada exercitată de figurile albe asupra cîmpurilor d4 și e5 este tot atît de valoroasă ca și cea a pionilor. Continuarea justă este **6... c:d4 7. c:d4** și numai acum **7... Nd7!** amenințînd cîștigarea pionului d4. Dacă albul vrea să apere acest pion, el este forțat la **8. Ne2**, după care devine evident că 6. Nd3 a constituit o pierdere de timp. Asediul pionului d4 continuă cu **8... Cge7 9. b3 Cf5 10. Nb2** (din nou atacul și apărarea „bazei" sînt echilibrate) și acum negrul profită de faptul că piesele adversarului sînt legate de apărarea pionului d4 și creează prin **10... Nb4+** o nouă slăbiciune în lagărul alb, deoarece mutarea **11. Rf1** este forțată (vezi diagrama 60). Problema continuării planului strategic al negrului,

60

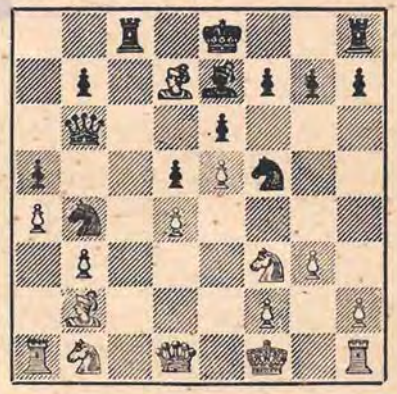


pornind de la această poziție, a fost rezolvată în mod diferit de către Tarrasch și Nimzovici și soluțiile lor trebuie examinate cu atenție, deoarece ele arată pe de o parte evoluția ideilor în teoria șahului, iar pe de altă parte ne servesc la formularea principiilor sistemului modern de joc împotriva lanțului de pioni.

Tarrasch a căutat soluția problemei în continuarea consecventă a asediului „bazei" și de aceea a jucat **11... Ne7.** Explicația strategică a acestei mutări este următoarea: avantajul negrului constă în faptul că figurile sale **atacă baza** — deci sînt active — în timp ce figurile albe apără baza și din această cauză libertatea lor de mișcare este mult mai mică. De aceea, primul obiectiv parțial al planului strategic al negrului — care în acest moment urmărește utilizarea avantajului de mobilitate, pentru a crea alte slăbiciuni albului și a ajunge la un final în care aceste noi slăbiciuni, împreună cu slăbiciunea deja existentă de la d4, să-i asigure cîștigul — este de a împiedica ruperea echilibrului dintre atacatorii și apărătorii „bazei". Acest echilibru ar fi putut fi rupt prin alungarea calului negru de la f5 prin g2—g4. Retrăgînd nebunul la e7, negrul își rezervă posibilitatea de a răspunde la 12. g4 cu 12... Ch4, după care se schimbă calul alb de la f3, astfel că echilibrul între numărul atacatorilor și al apărătorilor bazei se menține. În tot acest raționament strategic al lui Tarrasch există fără îndoială foarte mult adevăr. Dar el face o greșeală concentrîndu-și atenția numai asupra problemei pionului d4 și lăsînd la o parte o altă caracteristică strategică a poziției, pe care a remarcat-o Nimzovici și despre care vom vorbi mai jos.

Să urmărim însă dezvoltarea planului strategic al lui Tarrasch, așa cum a fost el realizat într-o partidă Paulsen-Tarrasch, jucată în 1888 (vezi diagrama 60). A urmat: **(11... Ne7) 12. g3 a5?** (Nimzovici consideră mutarea aceasta greșită. Intenția negrului este de a crea o nouă slăbiciune în jocul alb, anume la b3, dar după părerea lui Nimzovici, punctul acesta nu constituie o slăbiciune) **13. a4 Tc8 14. Nb5 Cb4 15. N:d7+?** (vezi diagrama 61.

61

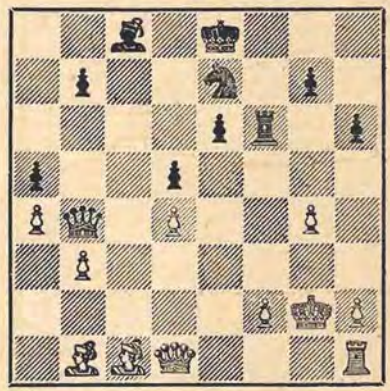


După greșeala aceasta, Tarrasch reușește să-și realizeze planul strategic în mod clasic. După cum a demonstrat însă Nimzovici — chiar

într-o partidă cu Tarrasch — jucînd aci 15. Cc3! albul ar fi obținut un joc foarte bun. Vezi analiza acestei continuări mai jos)**15... R:d7 16. Cc3 Cc6 17. Cb5 Ca7 18. C:a7?** (albul n-a avut curaj să joace 18. Dd3, deoarece probabil s-a temut după 18... C:b5 19. a:b5 de slăbiciunea pionilor dubli pe coloana „b". Slăbiciunea aceasta ar fi fost însă compensată de presiunea asupra pionului negru a5. În orice caz șansele albului ar fi fost mai bune decît în partidă) **18... D:a7 19. Dd3 Da6!** (foarte bine jucat. Negrul își urmărește consecvent planul strategic de a ajunge într-un final avantajos. Pionul dublu de pe coloana „a" este lipsit de importanță față de slăbiciunea pionilor albi b3 și d4) **20. D:a6 b:a6 21. Rg2 Tc2 22. Nc1 Tb8 23. Tb1 Tc3 24. Nd2 T3:b3 25. T:b3 T:b3 26. N:a5** (slăbiciunea b3 a dispărut, dar acum albul are greutăți cu apărarea pionilor a4 și d4) **26... Tb2** (nu 26... Ta3 din cauza 27. Tc1. Acum, la 27. Tc1 ar fi urmat 27... Ce3+ și 28... Cc4) **27. Nd2 Nb4 28. Nf4 h6 29. g4 Ce7 30. Ta1 Cc6 31. Nc1 Tc2 32. Na3 Tc4** (mai simplu ar fi fost 32... N:a3 33. T:a3 Cc4) **33. Nb2 Nc3 34. N:c3 T:c3 35. Tb1 Rc7 36. g5 Tc4 37. g:h6 g:h6 38. a5 Ta4 39. Rg3 T:a5** și negrul a cîștigat.

Felul cum a condus Dr. Tarrasch asediul „bazei" d4, după greșeala albului la mutarea a 15-a constituie un model clasic. Să ne întoarcem acum la poziția din diagrama 61 și să vedem cum ar fi putut juca albul mai bine. Într-o partidă contra aceluiași Tarrasch, jucată la San Sebastian în 1912 (după 20 de ani!). Nimzovici a demonstrat că poziția din diagrama 61 este departe de a fi pierdută pentru alb. El a continuat jocul în felul următor cu (în loc de 15. N:d7+): **15. Cc3! Ca6** (negrul nu obține nimic bun cu 15... N:b5 16. C:b5 Cc2 17. Tc1 C2e3+ 18. f:e3 C:e3+ 19. Re2 C:d1 20. T:c8+ Rd7 21. T:h8 C:b2 22. Tc1 și albul cîștigă) **16. Rg2 Cc7 17. Ne2 Nb4** (negrul caută să utilizeze cîmpul b4 care se află în stăpînirea sa. Pionul b3 este în mod teoretic slab, dar negrul nu-l poate ataca în mod eficace) **18. Ca2 Ca6 19. Nd3 Ce7 20. Tc1 Cc6 21. C:b4 Ca:b4 22. Nb1** (negrul n-a reușit să facă nici un progres în asedierea „bazei" de la d4, din contra, numărul apărătorilor depășește pe acela al atacatorilor. Astfel stînd lucrurile, albul poate trece la rîndul său la ofensivă pe flancul regelui, unde are avantaj de spațiu — datorită pionului e5 — și avantaj de forțe, deoarece figurile ușoare ale negrului sînt deplasate pe flancul damei) **22... h6 23. g4 Ce7 24. T:c8+ N:c8 25. Ce1** (pentru a elimina cea mai bine plasată piesă a negrului — calul b4) **25... Tf8** (negrul nu poate face rocada mică din cauza atacului prea puternic care ar urma. El încearcă să-și elibereze jocul atacînd șirul de pioni al albului de front — metodă care în mod obișnuit duce la rezultate slabe) **26. Cd3 f6 27. C:b4 D:b4 28. e:f6 T:f6 29. Nc1!** (vezi diagrama 62. Cele două slă-

62



biciuni ale albului — pionii b3 și d4 — sînt mult mai puțin importante decît faptul că regele negru este acum expus unui atac foarte puternic. De observat că deși pionul e5 al albului a fost eliminat, șirul de pioni al negrului continuă să rămînă blocat: mutarea e6—e5 nu este posibilă. Nimzovici conduce atacul final cu mare energie) **29... Cc6 30. g5 h:g5 31. N:g5 Tf8 32. Ne3 De7 33. Dg4 Df6 34. Tg1 Th8 35. Rh1 Th4 36. Dg3 T:d4** (negrul nu mai avea nimic de făcut. Se amenință Ng5 și D:g7) **37. N:d4 C:d4 38. D:g7 Df3+ 39. Dg2 D:g2+ 40. T:g2 C:b3 41. h4** și negrul cedează.

Demonstrează oare partida aceasta că planul strategic al lui Tarrasch este greșit? Nu! Ea demonstrează numai că în executarea asediului unei „baze" nu este suficientă numai consecvența în operații; planul strategic trebuie modificat în momentul cînd în urma presiunii ce se exercită asupra „bazei", în lagărul advers apare o altă caracteristică strategică — o slăbiciune — a cărei importanță întrece pe cea a lanțului de pioni și deci determină modificarea planului strategic.

Pentru a demonstra acest lucru să ne întoarcem la diagrama 60. După ce a obligat o parte din piesele adverse să ocupe poziții pasive (prin atacul asupra „bazei"), negrul a reușit prin 10... Nb4+ să derocheze regele alb, silindu-l să mute la f1, ceea ce are drept urmare o stînjenire a dezvoltării turnului h1, pe lîngă faptul că, momentan, regele alb are o poziție nesigură.

Această caracteristică strategică nouă care apare în partidă în urma deplasării regelui alb, este pentru moment mai importantă decît asediul „bazei" și de aceea negrul trebuie să-și modifice planul și să caute să tragă folos de pe urma ei. Lucrul acesta poate fi obținut în felul următor: **11... 0—0!** (deci negrul renunță la împiedicarea mutării g4) **12. g4 Ch6 13. Tg1 f6!** (datorită poziției proaste a regelui alb, devine posibilă — contrar regulii — spargerea lanțului de pioni de la vîrf) **14. e:f6 T:f6! 15. g5 T:f3! 16. N:f3 Cf5** și deși negrul are o calitate mai puțin el stă la cîștig. Varianta aceasta scoate în evidență importanța posibilităților tactice în executarea planului strategic. Plecînd de la premisa că poziția regelui alb este slabă, negrul găsește o combinație bazată pe sacrificiul calității cu ajutorul căreia obține realizarea planului său strategic într-o formă deosebit de favorabilă. Într-adevăr, șirul de pioni al albului este distrus (pionul e5 eliminat iar „baza" de la d4 nu poate fi susținută); afară de aceasta albul are o mulțime de slăbiciuni pe flancul regelui, pe care nu le poate apăra. Negrul trebuie să cîștige.

Care este deci planul general strategic de urmat în lupta împotriva lanțurilor de pioni? Studiind în detaliu această problemă, Nimzovici a ajuns la formularea următoarelor etape tipice pe care trebuie să le conțină un plan aplicabil la marea majoritate a cazurilor:

a) „baza" inamică fiind fixată, ea trebuie atacată de mai multe piese;

b) în felul acesta se obține cel puțin avantajul ideal al poziției agresive a pieselor proprii. Este necesar să precizăm aci mica elasticitate pe care o au piesele apărătoare; de exemplu în cazul unui atac neașteptat pe celălalt flanc, ele nu sînt capabile să egaleze piesele atacatoare în rapiditatea lor, atunci cînd se deplasează spre noul cîmp de operații;

c) trebuie să căutăm să menținem presiunea asupra „bazei" cît mai mult timp posibil, în orice caz

pînă în momentul cînd apar noi slăbiciuni în lagărul inamic, care trebuie să survină ca o consecință logică a dificultăților de dezvoltare;

d) în momentul cînd acest lucru (apariția noilor slăbiciuni) se produce, planul de acțiune trebuie modificat, prima slăbiciune, „baza", trebuie lăsată în pace, iar noua slăbiciune atacată cu cea mai mare energie. Numai mult mai tîrziu, de obicei în final, „baza" inamică poate fi din nou promovată la demnitatea de a constitui obiectivul principal;

e) „baza" trebuie considerată, cum am spus, în special ca o slăbiciune de final; aceasta se datorește faptului că instrumentul specific de atac, coloana deschisă alăturată (vezi partida Paulsen-Tarrasch) poate fi utilizată pe deplin în final (prin manevra Tc8—c4:d4 sau Tc8—c2—d2:d4);

f) partea care atacă nu trebuie să uite niciodată că și ea are o „bază" de apărat. Dacă adversarul reușește să anuleze presiunea asupra bazei proprii (în cazul nostru d4), el poate da o turnură cu totul nouă și dezagreabilă partidei jucînd f2—f4—f5, cu atac asupra „bazei" e6 sau începînd un atac de figuri asupra poziției regelui, care este presată de pionul e5 (vezi partida Nimzovici-Tarrasch).

Să ne întoarcem acum la poziția din diagrama 59 și să vedem ce se întîmplă după ce albul joacă mutarea mai bună **6. Ne2** (în loc de 6. Nd3). Pentru negru problema rămîne aceeași, dar avînd în vedere tempoul în plus pe care-l are albul el trebuie să-și aducă la îndeplinire planul strategic în mod precis. Mutarea cea mai bună este **6... Cge7**, deoarece albul nu poate răspunde cu 7. d:c5 din cauza 7... Dc7! Acum albul profită de momentul de răgaz pe care îl are și joacă **7. Ca3!**, cu intenția de a mai aduce o piesă în sprijinul „bazei". Mutarea aceasta este considerată de teorie ca singura care poate da albului un joc satisfăcător, deoarece **7. b3** este slab și acum, cu tot tempoul în plus al albului, din cauza 7... c:d4 8. c:d4 Cf5 9. Nb2 Nb4+ 10. Rf1 0—0! și negrul stă mult mai bine. După **7. Ca3** poate urma **7... c:d4** (fixarea „bazei") **8. c:d4 Cf5 9. Cc2** și acum nu merge 9... Cb4 10. C:b4 N:b4+ 11. Nd2 C:d4 din cauza 12. C:d4 D:d4 13. Da4+ și albul cîștigă. Problema continuării pentru negru în această poziție este deosebit de interesantă. Într-o partidă prin corespondență Dr. Claparede-Grob (1943), negrul a continuat cu 9... Ne7 10. g4 Ch4 11. C:h4 N:h4 după care problema strategică pusă de Tarrasch în partida cu Paulsen rămîne în picioare. Este însă discutabil dacă negrul nu trebuie să joace totuși 9... Nb4+, după care albul sau se decide la 10. Rf1, ceea ce nu poate constitui o soluție — sau sacrifică un pion prin 10. Nd2 N:d2+ 11. D:d2 D:b2 12. 0—0 obținînd un sensibil avans de dezvoltare și perspective de atac.

Varianta de mai sus constituie ultimul cuvînt al teoriei într-o chestiune îndelung discutată de teoreticieni. Din punctul de vedere al principiilor de luptă împotriva lanțurilor de pioni ea confirmă necesitatea unei bune susțineri a „bazei" (manevra Cb1—a3—c2) înainte de a trece la acțiuni ofensive împotriva bazei adverse. În plus ea aduce o metodă tactică nouă, anume sacrificiul de material (un pion) pentru a lichida presiunea adversarului asupra „bazei", a cîștiga timp pentru dezvoltarea și pentru prepararea propriului atac asupra flancului regelui advers, care se află sub presiune din cauză că lanțul de pioni s-a mențiuat.

2. „BAZA" LANȚULUI DE PIONI NU ESTE APĂRATĂ. FUNCȚIUNILE DE „BLOCHEUR" ALE PIONILOR SÎNT PRELUATE DE FIGURI

Am văzut cum se conduce asediul clasic împotriva „bazei" unui lanț de pioni și care sînt mijloacele de care dispune apărarea în cazul cînd se decide pentru metoda susținerii ei. Prin anii 1912—13, Nimzovici a demonstrat însă că apărarea poate evita în întregime lunga pasivitate care este legată de susținerea „bazei", aplicînd o nouă metodă de luptă, mai complicată, dar în același timp cu mai multe perspective de obținere a inițiativei. Această metodă se bazează pe concepția că blocarea unui lanț de pioni poate fi executată cu deplin succes de figuri, care iau locul pionilor atacați.

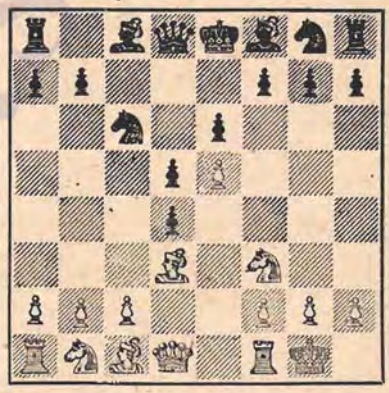
Să vedem cum se aplică această metodă în poziția din diagrama 63 (rezultată după mutările 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5). Cu ultima sa mutare, negrul a început asediul bazei lanțului de pioni alb — pionul d4. Acum albul, în loc să apere „baza" cu 4. c3 poate face diferite încercări de a lăsa „baza" neapărată, pentru a obține în schimb o dezvoltare rapidă și — în combinație cu pionul e5 care se menține — un atac periculos pe flancul regelui.

63

Interesant este că primele încercări bazate pe acest plan au fost făcute încă de Steinitz, sub forma **4. d:c5** Cc6! 5. Cf3 N:c5 6. Nd3 Cge7 (aci s-au mai încercat mutările 6... f6 și 6... f5, fără prea mult succes însă) 7. 0—0 Cg6 8. Te1 Nd7 9. c3, cum s-a jucat într-o partidă Steinitz-Schowalter, Viena 1898. în care negrul a continuat slab și a pierdut. Jocul după **9... Dc7** poate fi considerat egal.

Nimzovici a încercat mutarea mai complicată **4. Cf3** cu ideea de a sacrifica temporar „baza": **4... c:d4 5. Nd3! Cc6 6. 0—0** (vezi diagrama 64). Poziția aceasta ilus-

64

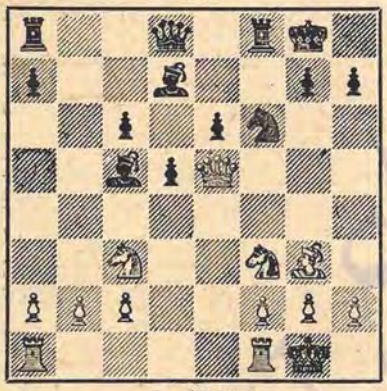


trează clar ideea strategică a metodei lui Nimzovici. Albul își menține pionul e5 și a obținut un avantaj de dezvoltare simțitor. Pionul în minus nu are mare importanță pentru moment și de altfel albul are numeroase posibilități de a-l recîștiga.

O foarte frumoasă demonstrație a posibilităților jocului alb, în cazul cînd negrul încearcă — în mod consecvent — să elimine pionul e5, a fost făcută de Alehin în cunoscuta sa partidă contra lui Euwe, jucată în turneul de la Nottingham 1936. După **6... f6** el a continuat cu **7. Nb5 Nd7 8. N:c6 b:c6 9. D:d4 f:e5 10. D:e5 Cf6 11. Nf4 Nc5 12. Cc3 0—0 13. Ng3** (vezi diagrama 65) și albul a realizat pe

65

M. Euwe



A. Alehin

deplin ideea blocării cîmpurilor d4 și e5 cu figuri. El are un oarecare avans de dezvoltare și piesele sale sînt mai active decît ale adversarului (nebunul rău din d7). Alehin a utilizat cu măiestrie aceste avantaje și a cîștigat după o luptă grea.

Din acest exemplu, se vede clar că sistemul alb nu poate fi răsturnat printr-un atac brutal asupra pionului e5. Dar nici alte metode nu dau un rezultat mai bun, de exemplu: **6... Nc5** (probabil cea mai bună continuare) și acum albul poate continua cu 7. Nf4 Cge7 8. Cbd2 Cg6 9. Ng3 cu șanse egale (Euwe) sau cu 7. Cbd2 Cge7 8. Cb3 Nb6 9. Nf4 Cg6 10. Ng3! (în a 9-a partidă a meciului Levenfiș-Botvinnik, 1937, albul a jucat greșit 10. N:g6, deschizînd inutil coloana „h" pentru negru) și albul păstrează inițiativa deoarece negrul nu poate face rocada mică din cauza atacului care se începe cu h2—h4.

Încercarea **6... Db6** este cunoscută încă din partida Nimzovici-Leonhardt (San Sebastian 1912) în care albul a obținut un joc mai bun după 7. a3 Cge7 8. b4 Cg6 9. Te1 Ne7 10 Nb2. Dacă negrul joacă **7... a5** (în loc de 7... Cge7, pentru a împiedica b2—b4) Nimzovici propune (considerînd-o cea mai consecventă) continuarea 8. Nf4 D:b2 9. Cbd2 Db6 10. Te1 deși este discutabil dacă avantajul de dezvoltare și poziție al albului compensează cei doi pioni în minus.

Nimzovici a mai făcut și o altă încercare de a aplica metoda sacrificării „bazei" de la d4, jucînd **4. Dg4**, o mutare mai agresivă, împotriva căreia negrul trebuie să joace foarte atent pentru a nu intra în dezavantaj. Un exemplu al posibilităților albului îl constituie partida Nimzovici-Székely, Kecskemét 1927: 4... c:d4 5. Cf3 Cc6 6. Nd3 Cge7 (după 6... f5 albul capătă șanse bune de atac: 7. Dg3 Cge7 8. 0—0 Cg6 9. h4 Dc7 10. Te1 — Nimzovici-Hakansson, Cristianstad 1922) 7. 0—0 Cg6 8. Te1 Dc7 (mai bine era 8... Ne7 cu șanse aproximativ egale) 9. Dg3 Nc5 10. h4 și albul a obținut un atac puternic (negrul este aproape forțat la 10... Rf8) și a cîștigat.

Toate aceste variante demonstrează destul de clar că și metoda lui Nimzovici — blocarea lanțului de pioni cu figuri, după ce pionii au fost eliminați sau sacrificarea „bazei" pentru a menține „vîrful" lanțului de pioni și a obține un avantaj pozițional și de dezvoltare — este valabilă.

Concluziile care se pot trage din studiul metodelor de luptă în poziții în care există lanțuri de pioni sînt următoarele :

a) ambele sisteme — atît acel bazat pe susținerea „bazei", cît și acela în care blocada exercitată de pioni este înlocuită de o blocadă a figurilor sînt aplicabile ;

b) alegerea sistemului care trebuie aplicat într-o poziție oarecare trebuie să se bazeze și pe considerarea celorlalte caracteristici strategice. Metoda „asediului" metodic al bazei trebuie preferată de atacator în toate pozițiile cu caracter de final (Paulsen-Tarrasch). Metoda lui Nimzovici este bună în pozițiile de joc de mijloc, în care apărătorul poate obține în schimbul sacrificării „bazei" blocarea lanțului de pioni advers și perspective de atac.

III. DESPRE MOBILITATEA FIGURILOR

Atunci cînd ne-am ocupat de spațiu am văzut că figurile au o rază de activitate cu atît mai mare cu cît sînt mai apropiate de centru. Pe o tablă pe care nu mai sînt și alte piese, principiul acesta are valoare absolută, deoarece nici un obstacol nu împiedică posibilitățile de mișcare a figurilor. Cînd însă pe tablă mai sînt și alte piese, raza de activitate a figurilor suferă modificări, atît din cauza pieselor proprii, cît și a celor adverse. Ca regulă generală, apropierea de centru continuă să asigure o rază mai mare de acțiune a figurilor, dar sînt numeroase cazuri cînd datorită structurii pionilor și poziției figurilor, o figură central plasată poate să nu exercite maximumul ei de activitate.

Urmărind deci cea mai bună plasare a figurilor sale, jucătorul trebuie să țină seama, afară de principiul general al valorii cîmpurilor centrale, de caracteristicile strategice ale poziției : cîmpuri tari și slabe și structura pionilor (cu toate aspectele ei diverse).

Privind chestiunea din acest punct de vedere, putem formula în modul următor principiul călăuzitor care trebuie să ne conducă în plasarea figurilor : **plasarea în modul cel mai activ a figurilor înseamnă instalarea lor în așa fel, încît numărul și valoarea cîmpurilor pe care le controlează să fie cît mai mare.**

Numărul de cîmpuri este ușor de stabilit. În ceea ce privește aprecierea valorii lor, trebuie să ne conducem după caracteristicile strategice ale fiecărei poziții, despre care am vorbit în capitolele precedente. Numai instalînd figurile pe cîmpurile de pe care pot exercita o activitate maximă în poziția respectivă, le asigurăm **mobilitatea,** adică posibilitatea de a lua parte la un număr cît mai mare de operații, fără a se mișca de pe cîmpul pe care-l ocupă sau de a interveni la momentul oportun în alt punct al tablei, deplasîndu-se pe unul din cîmpurile care se află în raza lor de activitate.

Cum am spus mai sus, mobilitatea figurilor depinde, afară de apropierea lor de centru, de poziția pe care o ocupă față de pionii și figurile proprii și adverse. În diferitele exemple pe care le-am analizat pînă acum, am întîlnit numeroase cazuri de mobilitate mai mică sau mai mare a figurilor, provocată de caracteristicile strategice ale poziției.

Astfel, de exemplu, în poziția din diagrama 22, atît turnul cît și regele alb au o mobilitate mult mai

mare decît adversarii lor negri, datorită poziției centrale pe care o ocupă și posibilității de a se deplasa pe cîmpurile cele mai importante din punctul de vedere al caracteristicilor poziției (c4, c5, a6, e7). În poziția din diagrama 24 calul alb din d5 atinge un adevărat ideal de mobilitate; de asemenea caii din d5 (negru) și e5 (alb) din diagrama 26. Nu se poate afirma în schimb că poziția calului alb din diagrama 27 ar constitui un model de mobilitate. Numărul exemplelor de figuri bine sau prost plasate în diferite poziții egale poate fi înmulțit la infinit; ceea ce ne interesează însă este de a stabili cîteva reguli generale în legătură cu mobilitatea figurilor, în raport cu structura pionilor (poziția figurilor fiind variabilă, nu poate oferi o bază fixă de discuție).

În general, mobilitatea figurilor scade atunci cînd sînt obligate să apere un pion slab sau un cîmp slab și crește atunci cînd ocupă un cîmp tare. Am văzut ce mobilitate deosebită capătă un cal sau un nebun instalat în fața unui pion izolat (partida Rubinstein-Lasker) sau un cal pătruns pe un cîmp slab, pe linia a 6-a (partida Lasker-Capablanca). De asemenea turnurile așezate activ, adică atacînd slăbiciunile adversarului (vezi diagrama 22 și finalul partidei Paulsen-Tarrasch) au o mobilitate mult mai mare decît turnurile nevoite să apere un punct slab. Finalul Samarian-Rusenescu (diagrama 22) este caracteristic în această privință. Despre mobilitatea turnurilor ne vom ocupa însă în mod special în cadrul capitolului despre coloanele deschise.

A. NEBUNII FAȚĂ DE POZIȚIA PIONILOR

Figura care depinde în cea mai mare măsură de structura pionilor și a cărei mobilitate trebuie avută în vedere tot timpul atunci cînd se stabilește, în cadrul planului strategic, care va fi poziția pionilor — este nebunul. Într-adevăr, datorită faptului că mută numai pe cîmpuri de o singură culoare, nebunul poate fi împiedicat în mișcările sale de către propriii pioni. În analizele de partide se întîlnește adeseori expresia „nebunul rău" sau „nebunul bun". Calificativele acestea indică poziția pe care o ocupă acel nebun față de pionii proprii. Să examinăm, de exemplu, poziția din diagrama 66, rezultată dintr-una din cele mai obișnuite variante ale apărării slave (1. d4 d5 2. c4 c6 3. c:d5 c:d5 4. Cf3 Cf6 5. Cc3 Cc6 6. Nf4 e6 7. e3).

Este evident că din punctul de vedere al poziției pionilor, nebunul alb f1 și nebunul negru f8 sînt „buni", în timp ce nebunul negru c8 este „rău", deoarece acti-

66

vitatea sa este împiedicată de pionii proprii. Nebunul alb f4 are o poziție specială, deoarece deși față

de poziția pionilor albi este „rău", datorită faptului că a fost dezvoltat **în fața pionilor**, activitatea sa este mai puțin stînjenită. Problema nebunilor „buni" și „răi" se pune în majoritatea deschiderilor începute cu 1. d4.

Din punct de vedere practic, atîta timp cît există un centru de pioni stabil, este foarte greu ca ambii nebuni să fie „buni". Un paleativ ar putea fi considerat un centru de pioni „atîrnați", adică pe d4 și e4, care ar face ca ambii nebuni să aibă o mobilitate destul de mare. Un astfel de centru este însă foarte greu de menținut. În momentul cînd unul dintre cei doi pioni centrali înaintează, imediat unul dintre nebuni devine mai slab. A doua soluție — cea mai bună — o constituie dispariția completă a centrului. În acest caz perechea de nebuni are terenul deschis în față și constituie o forță de temut. Și în acest caz însă, culoarea pe care sînt așezați pionii proprii și adverși de pe flancuri determină o superioritate a unuia dintre ei. Problema perechii de nebuni o vom studia însă separat.

Pentru jocul practic are o deosebită importanță stabilirea de mai înainte a perspectivelor pe care le are fiecare din nebuni de a deveni „bun" sau „rău". Aceasta bineînțeles în cazul cînd structura pionilor nu s-a clarificat încă din deschidere. În poziția din diagrama 66, de exemplu, structura pionilor este destul de bine fixată, astfel că albul va avea tot interesul să schimbe nebunul său „rău" din f4 pentru cel „bun" al negrului din f8. Din contră, un schimb al nebunului f1 pentru cel din c8 ar fi favorabil negrului.

În alegerea nebunului care trebuie păstrat, un rol foarte mare îl joacă și poziția pionilor și figurilor adversarului. Dacă, de exemplu, pionii slabi ai adversarului se află pe cîmpuri negre, iar poziția proprie de pioni nu este încă definitiv fixată, atunci desigur trebuie păstrat nebunul de cîmpuri negre, iar pionii plasați pe cîmpuri albe. Ca regulă generală, **atunci cînd una din părți are un nebun, ea trebuie să caute să-și plaseze pionii pe cîmpuri de altă culoare decît aceea a cîmpurilor pe care se poate deplasa respectivul nebun.** Deci, dacă nebunul este de cîmpuri albe pionii trebuie plasați pe cîmpuri negre și invers. Se poate întîmpla ca slăbiciunile adversarului să nu fie de pioni, ci de cîmpuri. În cazul acesta se păstrează nebunul care poate controla mai multe dintre cîmpurile slabe ale adversarului. De reținut este faptul că forța unui nebun care poate ataca slăbiciunile de pioni ale adversarului se manifestă de obicei în final, în timp ce forța unui nebun care controlează cîmpurile slabe ale adversarului se manifestă în jocul de mijloc.

În majoritatea cazurilor, nebunul „bun" (față de pioni proprii) este „bun" și împotriva slăbiciunilor de pioni sau de cîmpuri ale adversarului. Un nebun „rău" (față de pionii proprii) poate fi uneori „bun" împotriva slăbiciunii cîmpurilor adverse și mai rar împotriva slăbiciunilor de pioni. Mai trebuie menționat că un astfel de nebun poate fi utilizat numai dacă are posibilitatea de a acționa **în fața pionilor**, deoarece dacă nu poate ieși din spatele lanțului de pioni propriu, el este inutilizabil.

Să examinăm acum cîteva exemple care ilustrează regulile de mai sus și care vor ajuta pe cititori să înțeleagă mai bine aplicarea lor în practică.

În poziția din diagrama 67 (după mutarea a 20-a a albului), negrul are de rezolvat o problemă strategică destul de grea, care decurge

67

A. Kolov

A. Lilienthal

(Campionatul U.R.S.S., Moscova, 1945)

din caracteristicile poziției. Structura pionilor este fixată pentru multă vreme pe flancul damei și — în parte — în centru. Din punctul de vedere al cîmpurilor tari și slabe această structură este favorabilă albului: poziția negrului conține două cîmpuri slabe pe linia a 6-a (c6, care este foarte slab și a6 care pentru moment este suficient apărat). Aceste slăbiciuni nu sînt compensate de stăpînirea cîmpului c5 (și cîmpul a5 este controlat de negru, dar nu poate face uz de el), nici de slăbiciunea pionului c4, care este foarte greu de atacat. În schimb albul are o slăbiciune de pion pe flancul regelui (h4) care poate provoca eventual (după g2—g3) slăbirea cîmpurilor g4 și f3. Din punctul de vedere al poziției figurilor, nu se poate afirma că una din părți este în avantaj clar. Și albul și negrul au cîte un nebun „rău" (albul pe cel din c2, iar negrul pe cel din e7). Faptul că albul n-a făcut încă rocada îi dă oarecari amenințări de atac pe aripa regelui, nu prea primejdioase însă. În sfîrșit, datorită avantajului său de spațiu și amenințării imediate asupra calului a6, albul are inițiativa.

Judecînd poziția, negrul a ajuns probabil la concluzia că singura sa șansă de a contrabalansa superioritatea albului pe flancul damei (bazată în special pe cîmpul slab c6) este de a obține deschiderea liniei „f" prin f7—f5, după care s-ar deschide perspectiva unei inițiative pe flancul regelui. Pentru realizarea acestui plan, negrul a jucat **20... Cb8**, o mutare care corespunde în totul intențiilor sale. Într-adevăr, calul se retrage pe un cîmp de unde apără punctele slabe a6 și c6 și negrul cîștigă timpul necesar pentru a realiza înaintarea f7—f5.

În tot acest raționament, negrul n-a ținut însă seama de una din caracteristicile strategice conținute de poziție. Planul strategic pe care l-a ales conține posibilitatea schimbului nebunilor de cîmpuri albe pe f5. Or, în timp ce nebunul c2 al albului este „rău", nebunul c8 al negrului este „bun", ceea ce face ca schimbul să fie evident favorabil albului. După cum se va vedea din continuarea partidei, dezavantajul strategic rezultat în urma acestui schimb nu este compensat nici pe departe prin deschiderea coloanei „f". De aceea, planul strategic just era de a juca 20... Cc5 urmat de 21... Nb7 dînd nebunul din c8 pentru calul alb, în cazul cînd acesta ar fi mutat la c6. Și atunci albul ar fi stat ceva mai bine, dar negrul ar fi păstrat posibilități mari de apărare. În partidă a urmat:

20... Cb8 21. Cb4 f5 22. e:f5! N:f5 23. N:f5 T:f5 (negrul și-a realizat cu destulă ușurință prima parte

a planului său. Coloana „f" este deschisă. Nu este greu de văzut însă că albul stă acum mult mai bine decît în poziția din diagrama 67. El a scăpat de nebunul „rău" și, afară de aceasta, calul său este mai activ decît al adversarului. Pe de altă parte, perspectivele negrului de a întreprinde ceva pe flancul regelui sînt foarte îndoielnice) **24. g3** (slăbirea g3 s-a produs, dar negrul nu mai are nebunul de cîmpuri albe pentru a o folosi) **24... De8 25. Ta1** (neutralizează acțiunea turnului negru pe coloana „a") **25... Cd7** (negrul nu poate abandona coloana „a" prin 25... T:a1 26. D:a1 pentru a încerca un atac pe flancul regelui cu 26...Dg6 deoarece după 27. Da7 Tf8 albul parează toate amenințările cu 28. Rd2 De4 29. Tc1, după care poziția negrului pe flancul damei se prăbușește — pionul slab c7!) **26. T:a8 D:a8 27. Cc6 Tf7 28. 0—0** (este evident că planul negrului a eșuat complet. El n-a putut întreprinde nimic pe flancul regelui și a fost nevoit să treacă la apărare. Acum pentru alb se pune problema realizării avantajelor sale strategice evidente : stăpînirea cîmpului c6 și nebunul „bun" contra nebunului „rău" al adversarului) **28... Nf6 29. Dg4** (în urma înaintării f5, în poziția negrului a apărut un nou cîmp slab : e6, pe care albul îl ia sub control) **29... Da2** (contraatac asupra pionului slab c4) **30. Tc1** („supraprotecția" pionului c4, pentru a elibera dama) **30... Rf8 31. Cb8! Re8** (nu mergea 31... C:b8 din cauza 32. Dc8+ Re7 și acum în loc de 33. D:b8 albul dă un atac decisiv împotriva pionilor negri de pe flancul damei cu 33. D:c7+! Cd7 34. N:b6 Tf8 35. c5! D:d5 36. c6 De6 37. Td1 și amenințarea 38. T:d6 decide. Varianta aceasta scoate în evidență valoarea nebunului „bun" e3 care participă din plin la acțiunea decisivă, în timp ce adversarul său de la f6 este complet în afară de joc, blocat fiind de propriul său pion e5) **32. Ca6!** (calul a ajuns pe o poziție și mai bună, de unde atacă baza lanțului de pioni al negrului) **32... Nd8** (nebunul negru este redus la pasivitate completă) **33. Cb4** (o mică manevră tactică necesară pentru a deplasa dama neagră de pe linia a 2-a) **33... Da8** (nu mergea 33... Db2 din cauza 34. Cc6 și dacă 34... T:f2 atunci 35. De6+ Rf8 36. N:f2 D:c1+ 37. Rg2 și albul cîștigă) **34. Ca6 Cf6 35. Dh3!** (continuă supravegherea cîmpului e6 și nu permite damei negre să reintre în joc pe la c8) **35... Rf8 36. Tc2** (manevra strategică decisivă a albului necesită ocuparea coloanei „a") **36... Cg8 37. Ta2 Ce7 38. Cb4 Db8 39. Ng5!** (nebunul elimină calul negru care apără cîmpul c6, după care poziția negrului nu se mai poate ține) **39... h6 40. N:e7+ N:e7 41. Cc6 De8 42. Ta7** (pătrunderea turnului pe linia a 7-a decide lupta. Pionul c7 nu mai poate fi apărat, deoarece la 42... Nd8 urmează 43. Ta8 Td7 44. De6! și negrul e în zugzwang și pierde) **42... Rg8 43. T:c7** și negrul a cedat.

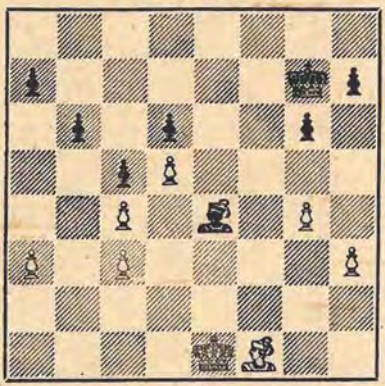
Să vedem acum un exemplu de valorificare a superiorității nebunului „bun" în final.

Poziția din diagrama 68 a survenit într-o partidă Zwetkov-Smîslov, jucată la turneul internațional în memoria lui Cigorin, Moscova 1947.

Materialul este egal, dar negrul deține un avantaj pozițional evident datorită faptului că pionii albi h3, g4, c4 și d5 se află pe cîmpuri albe. Deci negrul are nebunul „bun" (care poate ataca pionii slabi ai albului) în timp ce albul are nebunul „rău". Este interesant de remarcat că pionii dublați ai albului (c3 și c4) nu constituie aci o slăbiciune importantă, din contră pionul c3 contribuie la controlarea cîmpului central d4.

68

V. Smîslov



A. Zwelkov

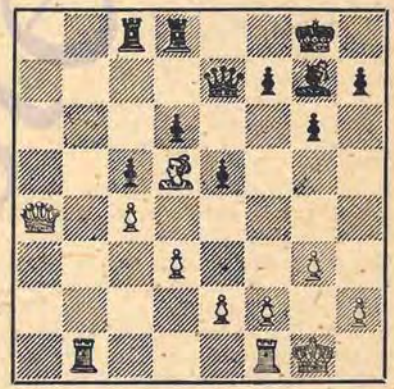
Tehnica pe care o demonstrează marele maestru Smîslov pentru obținerea cîștigului este deosebit de instructivă și caracteristică pentru acest gen de finale.

42... g5! (slăbiciunea pionilor albi h3 și g4 trebuie definitiv fixată, altfel albul ar fi jucat imediat g4—g5) **43. Rf2 Rf6 44. Re3 Re5 45. Ne2 Nc2** (planul de cîștig al negrului constă din pregătirea străpungerii pe flancul damei, prin a6 și b5) **46. Rd2 Nb1 47. Re3 h6!** (înainte de a trece la acțiunea decisivă, negrul își ia toate măsurile de prevedere. Pionul rămînînd la h7, albul ar fi putut juca eventual Nd3, urmat de Nf5 și d7 sau c8) **48. Nf3** (la 48. Nd1 ar fi urmat 48... Ne4 49. Ne2 Nc2 și negrul își aduce nebunul la a4, conform planului său) **48... Nc2 49. Ne2 a6 50. Rd2 Na4 51. Re3 b5!** (străpungerea aceasta care a fost pregătită cu îngrijire, marchează începutul fazei finale a partidei. Negrul amenință 52... b:c4 53. N:c4 Nb5 după care nebunul negru pătrunde la f1) **52. c:b5 a:b5 53. Nf3** (după 53. c4 b:c4 54. N:c4 Nc2 urmat de 55... Ne4, negrul obține doi pioni legați în centru) **53... Nb3 54. Ne2 Nc4!** (prin manevra aceasta negrul forțează trecerea într-un final de pioni cîștigat) **55. N:c4 b:c4 56. a4 R:d5 57. a5 Rc6 58. Re4 d5+ 59. Re5 d4 60. c:d4 c3 61. d5+ Rd7! 62. a6 c2 63. a7 c1D 64. a8D Df4** mat.

Următoarele două poziții, date de către Dr. Euwe, ilustrează cazuri cînd nebunul „rău" este totuși foarte activ datorită faptului că aflîndu-se în fața pionilor, controlează cîmpuri importante în lagărul advers.

În poziția din diagrama 69, nebunul alb de la d5 domină complet cîmpurile albe de pe flancul

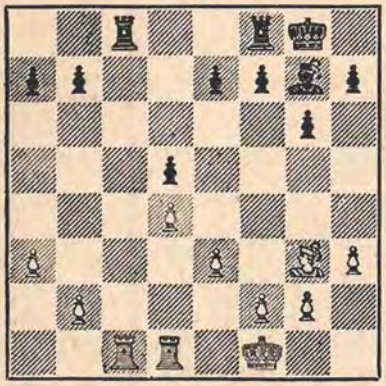
69



damei (c6, b7 și a8). Datorită acestui fapt albul poate pătrunde cu piesele negre pe linia a 7-a și apoi pe a 8-a, ceea ce decide partida. Pătrunderea se desfășoară în felul următor: **1. Tb7 Tc7** (forțat, deoarece altfel cade pionul f7, care se află și el sub bătaia nebunului d5) **2. Tfb1 Tdc8** (altfel albul schimbă la c7 și pătrunde cu al doilea turn la b7) **3. T:c7 T:c7 4. Tb8+** (negrul a apărat linia a 7-a dar albul pătrunde acum pe a 8-a) **4... Nf8 5. Te8 Df6 6. Da8 Dg7 7. Db8 Td7 8. Nc6** și albul cîștigă.

În poziția din diagrama 70, nebunul alb g3 controlează importantul cîmp c7 pe singura coloană deschisă, ceea ce permite albului să cîștige lupta pentru stăpînirea

70

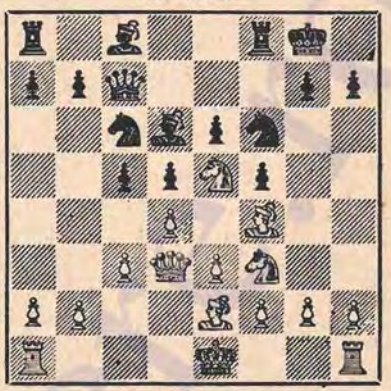


ei. Manevra de ocupare a coloanei este caracteristică: **1. Nc7! f6** (negrul n-are ce face împotriva planului alb de a-și dubla turnurile pe coloana „c" prin Tc3 și Tdc1. Mutarea f6 are de scop eliberarea liniei a 7-a și pregătirea înaintării e7—e5) **2. Tc3 e6** (nu merge 2... Tf7 3. Tdc1 e5 din cauza 4. d:e5 f:e5 5. N:e5!. Nebunul controlează și punctul important e5) **3. Tdc1 Tf7 4. Nd6 T:c3 5. T:c3 Nf8 6. Tc8 Rg7 7. Nb8 a6 8. Re2 Td7 9. Rd3 Ne7 10. Nc7 Rf7 11. Rc3 Nf8 12. Rb3 b5** (negrul caută să împiedice Ra4—a5—b6) **13. Nb6 Tb7 14. Nc5 N:c5 15. d:c5 Re7 16. Rb4 Rd7 17. Ta8** și albul cîștigă.

Și acum un exemplu în care raza de activitate a nebunului „bun" este limitată de către pionii adverși. În poziția din diagrama 71 negrul (Alehin) are de rezolvat problema luptei pentru cîmpul e5, pe care momentan îl stăpînește albul. El alege o soluție care duce la schimbul nebunului său bun (d6) pentru cel din f4,

71

A. Alehin



H. Kmoch

(Turneul de la Semmering, 1926)

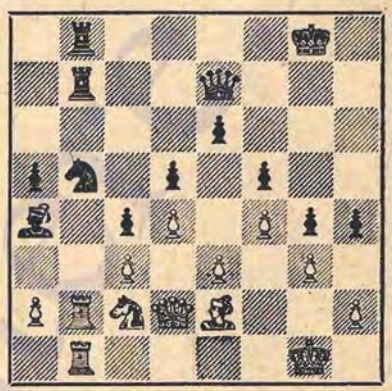
astfel că negrul rămîne cu nebunul „rău" (din c8) contra celui „bun" al albului (din e2). Alehin se bazează însă pe avantajele de spațiu și dezvoltare pe care le obține și care constituie o compensație pentru dezavantajul strategic. În general, nu este bine niciodată ca în judecata unei poziții să se supraaprecieze dezavantajele (sau avantajele) strategice care nu au consecințe imediate, în defavoarea unor posibilități de ordin tactic cu consecințe mai apropiate. O slăbiciune de pion care poate aduce cîștigul final nu prezintă nici o valoare dacă în schimbul ei adversarul obține un atac de mat, care decide partida în jocul de mijloc.

Alehin a calculat bine că în această poziție dezavantajul de a rămîne cu nebunul „rău" nu este prea mare. El a avut în vedere un plan strategic interesant, de valorificare a avantajului de spațiu și de dezvoltare, pe care l-a realizat foarte frumos. În partidă a urmat:

10...Cd7! (forțează abandonarea cîmpului e5 de către alb) **11. C:d7**

N:d7 12. N:d6 D:d6 13. 0—0 c4! (contravine principiului de a posta pionii pe cîmpuri de altă culoare decît acelea pe care mută nebunul propriu, totuşi este cea mai bună mutare. Planul negrului este de a „înăbuşi" activitatea nebunului alb printr-un zid de pioni impenetrabil. În acelaşi timp se prepară ofensiva pe aripa damei) **14. Dd2 b5 15. Ce1** (pentru a juca 16. f4 urmat de Ce1—f3—e5, reocupînd cîmpul tare e5. Dar negrul împiedică acest plan) **15... g5! 16. f4 g4** (blocarea nebunului alb a fost completată şi pe flancul regelui. Afară de aceasta, albul suferă de o mare lipsă de spaţiu şi este ameninţat de înaintarea neplăcută a pionilor negri pe flancul damei: a7—a5 şi b5—b4) **17. b3 Tfb8 18. Cc2 a5 19. b:c4?** (prin schimbul acesta, care deschide o cale de atac nebunului negru — prin a4 — jocul negrului devine mai uşor) **19... b:c4 20. Tfb1 Ca7** (calul se îndreaptă spre b5 pentru a ataca pionul slab al albului din c3) **21. De1 Na4 22. Nd1** (iată cum, în urma greşelii albului de la mutarea a 19-a, nebunul negrului, teoretic „rău", a devenit activ, în timp ce nebunul albului este redus la pasivitate) **22... De7 23. Dd2 Cb5 24. Tb2 Tb7 25. Tab1 Tab8 26. Ne2 h5 27. g3** („albul se află într-un fel de zugzwang — scrie Alehin. La mutări indiferente, negrul îşi aduce regele la c8, după care joacă N:c2 urmat de Da3; mutarea din partidă precipită deznodămînul, deoarece se formează la g3 un nou punct slab") **27... h4!** (vezi diagrama 72).

72



28. e4 (o încercare disperată de eliberare) **28... Cd6! 29. T:b7 T:b7 30. T:b7 D:b7 31. Dc1** (sau 31. e:d5 Db2 32. Nd1 Ce4 33. De2 e:d5 34. Ce3 Dc1 şi negrul cîştigă) **31... C:e4 32. Ce3 h:g3 33. h:g3 C:g3 34. Rf2 Ce4+** şi albul cedează.

B. DESPRE MOBILITATEA TURNURILOR

După cum am văzut, **mobilitatea figurilor depinde de numărul şi valoarea cîmpurilor pe care le controlează.** Regula aceasta este valabilă şi pentru figurile grele (turnuri şi damă), cu deosebirea că în ceea ce priveşte turnurile, importanţa centrului se reduce în mare măsură, datorită caracteristicii pe care o au de a controla acelaşi număr de cîmpuri în orice colţ al tablei s-ar afla (presupunînd tabla goală).

La începutul jocului turnurile nu au nici o posibilitate de a muta. Ele nu pot intra în luptă decît în urma celorlalte figuri, după ce dezvoltarea s-a terminat şi s-a început jocul de mijloc. În majoritatea cazurilor, această posibilitate de a lua parte la luptă la începutul sau în cursul jocului de mijloc, rămîne neutilizată, mai ales dacă poziţia de pioni este blocată. Abia în momentul cînd, în urma schimburilor de pioni, se deschide o co-

loană, intră în acțiune turnurile și caută să pătrundă de-a lungul ei în poziția adversă. Este interesant de remarcat că în cazul cînd deschiderea unei coloane este imposibilă și poziția este blocată, valoarea de luptă a turnurilor este mult scăzută și nu egalează — în majoritatea cazurilor — valoarea unui cal bine plasat.

Ținînd seama de faptul că aproape nu există partidă în care să nu se deschidă una sau mai multe coloane, strategia luptei pentru stăpînirea lor și utilizarea avantajului astfel obținut prezintă o importanță deosebită.

O coloană este considerată **deschisă** atunci cînd de-a lungul ei nu se mai află nici un pion și **semideschisă**, dacă una din părți mai păstrează un pion, ceea ce împiedică pătrunderea turnurilor adverse. Un exemplu de coloană **semideschisă** îl prezintă diagrama 16 (Botvinnik-Keres) în care coloana „c" este semideschisă pentru alb. Un exemplu de coloană **deschisă** îl prezintă diagrama 47 (Marshall-Capablanca).

În amîndouă aceste poziții vedem că una din părți a ocupat coloana cu un turn. În diagrama 16, negrul, desigur, nu poate contrabalansa cu nimic presiunea turnurilor albe de-a lungul coloanei semideschise, din cauza propriului pion înapoiat de la c7. Poziția din diagrama 47 (Marshall-Capablanca) constituie un exemplu tipic de stăpînire a unei coloane deschise, exploatată clasic prin pătrunderea turnului pe linia a 7-a.

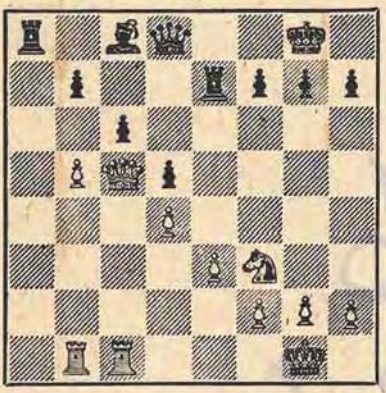
Problemele strategice care se pun sînt desigur în mare măsură altele la coloanele semideschise, față de coloanele deschise. Deosebirea principală constă în faptul că la coloanele semideschise posibilitatea pătrunderii în lagărul advers este condiționată de natura pionului care închide coloana. Dacă acest pion este bine apărat (cu un alt pion), atunci problema pătrunderii se complică și nu poate fi rezolvată decît prin eliminarea apărării „bune" a pionului. Un exemplu clasic din categoria aceasta este cunoscutul „atac al minorității" în Gambitul Damei. După obișnuitele mutări de deschidere: **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Cbd7 5. c:d5 e:d5 6. e3 c6 7. Dc2 Ne7 8. Nd3 0—0 9. Cf3 Te8** se ajunge la poziția din diagrama 73.

73

Și albul și negrul au cîte o coloană semideschisă în stăpînire („c" și „e"). Utilizînd avantajul său de dezvoltare, albul poate începe un atac clasic împotriva pionului bine apărat de la c6, pentru a deschide coloana. Un exemplu foarte bun, care ilustrează metoda de atac, este următoarea partidă **Rellstab-Woog**, în care albul a jucat foarte consecvent împotriva unei apărări mai puțin exacte a adversarului: **10. Tb1** (pionul c6 nu poate fi minat decît prin înaintarea pionului alb „b", pînă la b5. De aceea turnul este necesar pe coloana „b") **10... a5** (o încercare de a bloca „minoritatea" albului — pionii a2 și b2 — înainte ca ea să se poată pune în miș-

care) **11. 0—0 Cf8 12. Ca4** (calul vizează punctele slabe b6 și c5) **12... Ch5 13. N:e7 T:e7** (reluarea cu dama nu merge din cauza 14. Cb6 și dacă 14... Ta7? atunci 15. C:c8 T:c8 16. N:h7+ C:h7 17. Df5 iar la 14... Tb8 albul joacă 15. Tfc1 cu amenințarea Dc5) **14. Tfc1 Cf6 15. a3 Ce4 16. N:e4 T:e4** (poate că aci ar fi fost mai bine 16... d:e4 urmat de 17... f5) **17. Cc5 Te7 18. b4 a:b4 19. a:b4 Cd7 20. b5 C:c5 21. D:c5** (vezi diagrama 74).

74



Pionul c6 este acum puternic atacat. Negrul nu poate lua la b5, deoarece aceasta ar însemna deschiderea coloanei „c" și crearea a doi pioni slabi, la d5 și b7.

Aceasta este poziția ideală pe care o poate obține atacatorul în lupta împotriva unui pion bine susținut, aflat pe o coloană semideschisă. În partidă, albul și-a valorificat avantajul în felul următor: **21... Te6 22. Ce5 Nd7** (de observat este că în urma jocului său inexact, negrul a rămas și cu nebunul „rău") **23. b:c6 N:c6** (după 23... b:c6 24. Tb6 Tc8 25. Tb7 urmat de Tca1 și Ta7 pătrunderea turnurilor albe pe linia a 7-a decide partida) **24. h3 Ta2** (o încercare de a obține contrajoc pe coloana „a") **25. Ta1** (dar albul disputâ ocuparea coloanei deschise) **25... Da8 26. Dc3 T:a1 27. T:a1** (coloana deschisă a rămas în stăpînirea albului) **27... De8 28. Ta7 g6?** (era mai bine 28... f6 pentru a goni calul bine postat de la e5. Probabil negrul s-a temut de replica 29. Da3 cu amenințarea Ta8 la care ar fi putut răspunde însă cu 29... Df8!) **29. Da5 Rg7 30. Ta8 De7** (după cum se vede, albul a părăsit asediul punctului c6, pentru a pătrunde cu turnul pe linia a 8-a) **31. Tc8 T:e5** (negrul n-are altă paradă împotriva amenințării Tc7. Modul cum turnul alb a pătruns pînă la c7, ocolind obstacolul aflat la c6, este foarte instructiv) **32. d:e5 D:e5 33. Dd8 Da1+ 34. Rh2 De5+ 35. f4** și negrul a cedat.

Exemplul de mai sus se repetă în partidele de turneu din ultimii ani sub nenumărate forme și chiar rezultînd din alte deschideri (de exemplu din apărarea indiană, Capablanca-Golombek, Margate 1939). Privitor la atacul minorității, vezi pag. 173.

1. PIONI ÎNAPOIAȚI PE COLOANE SEMIDESCHISE

Mai grea este problema atunci cînd pionul aflat pe coloana semideschisă este slab (adică nu este sprijinit de un alt pion). Trebuie observat că în general acești pioni se află pe linia a 6-a sau a 7-a (respectiv a 3-a și a 2-a). Cînd ei se află pe linia a 4-a (sau a 5-a) atunci intră în categoria de „izolani" de care ne-am ocupat. Pionul înapoiat pe coloana deschisă constituie în majoritatea cazurilor caracteristica strategică principală și influențează în cea mai mare măsură alcătuirea planului de joc. Desigur, acest plan trebuie să țină

seama și de celelalte caracteristici strategice ale poziției (dacă mai există și alte slăbiciuni în poziție, dacă adversarul nu poate întreprinde un contraatac asupra regelui etc.).

Pionul înapoiat aflat pe coloana semideschisă constituie o slăbiciune care poate fi ușor atacată de piesele grele ale adversarului, care se concentrează de-a lungul respectivei coloane. La atac mai pot contribui de multe ori și figurile ușoare, mărindu-i eficacitatea. Urmarea firească a presiunii ce se exercită asupra pionului înapoiat, este că figurile apărării sînt reduse la pasivitate, activitatea lor fiind paralizată de necesitatea de a-l apăra permanent. De obicei atacatorul profită de aceasta, pentru a organiza un nou atac tocmai acolo unde figurile apărării pot ajunge mai greu (de obicei pe celălalt flanc), utilizînd mobilitatea cu mult mai mare pe care o au figurile sale. De multe ori este însă posibil un plan strategic bazat pe asediul direct al pionului înapoiat, și în cele din urmă cîștigarea pionului.

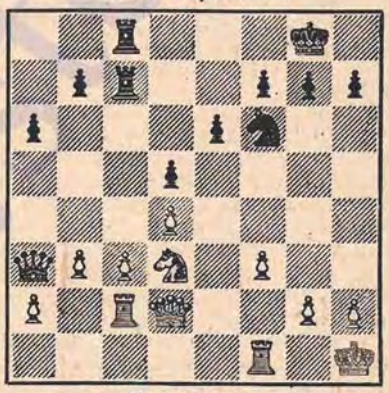
Să examinăm cîteva exemple clasice de joc împotriva pionului înapoiat, aflat pe o coloană semideschisă. Poziția din diagrama 75 a survenit după a 20-a mutare a albului, într-o partidă Bogoliubov-Capablanca (New York, 1924).

În urma unui joc greșit în deschidere, albul a rămas cu un pion înapoiat la c3, împotriva căruia negrul și-a concentrat turnurile pe coloana „c". În același timp dama sa a ocupat o poziție bună la a3, presînd pionul a2 și obligînd figurile albe să-și împartă activitatea de apărare între aceste două puncte slabe. Capablanca rezolvă problema strategică a poziției — asediul pionului înapoiat — într-un mod magistral.

20... Ce8 (singura piesă a negrului care nu participă la acțiunea împotriva pionului înapoiat, se îndreaptă pe la d6, spre b5, pentru a ataca încă odată pionul c3) **21. Tfc1 Cd6** (la d6 calul joacă pentru moment rolul de „blocheur" de la distanță al cîmpului c4, prevenind astfel singura posibilitate de eliberare a albului, care constă în înaintarea c3—c4) **22. Ce5?** (aci albul ar fi putut să se apere mai bine cu 22. Cc5, interceptînd pentru moment coloana „c". Negrul ar fi răspuns însă cu 22... e5! 23. Ca4 e4! păstrînd avantajul) **22... Da5!** (acum negrul amenință 23... Cb5 după care pionul c3 fiind atacat de

75

J. R. Capablanca



E. Bogoliubov

patru ori și apărat numai de trei, ar fi pierdut. De aceea albul, care nu mai poate aduce o a patra piesă la apărare, este nevoit să-și slăbească din nou poziția de pioni pentru a împiedica venirea calului negru la b5) **23. a4** (interesant este că la 23. Cd3 negrul nu trebuie să se grăbească să joace direct 23... Cb5, la care albul ar fi putut răspunde cu 24. Cc5 b6 25. Ca4, ci trebuie să joace mai întîi 23... b6)

23... Db6 (ia imediat sub observație noua slăbiciune a albului de la b3) **24. Cd3** (albul nu poate apăra pionul b3 din cauza dublei legături: pe coloana „c" și pe diagonala b6—g1. Dacă de exemplu, 24. Tb1 atunci 24... Cf5 25. T2c1 f6 26. Cg4 e5! și albul pierde pionul d4. Dacă 26. Cd3 atunci 26... C:d4 27. c:d4 D:d4+ 28. Rh1 D:d3 și negrul cîștigă. Dacă 24. b4 atunci 24... a5 25. b5 Cc4 26. C:c4 T:c4 27. Ta1 e5 și se pierde pionul d4) **24... D:b3 25.Cc5 Db6 26. Tb2 Da7 27. De1 b6 28. Cd3 Tc4** (cîștigă un al doilea pion. Poziția albului nu mai poate fi apărată) **29. a5 b:a5 30. Cc5 Cb5 31. Te2** (Permite o combinație decisivă) **31... C:d4! 32. c:d4 T8:c5!** și albul a cedat.

Metoda aplicată de către Capablanca în această partidă a fost aceea a presiunii poziționale care duce la crearea de noi slăbiciuni pe același flanc unde se află pionul înapoiat.

Pionul înapoiat din diagrama 76 a rezultat în urma unui atac al „minorității" într-o partidă Rubinstein-Spielman (Semmering 1926 [1]). Pionul înapoiat al negrului este și izolat. Aproape toate piesele negrului iau parte la apărarea lui, ceea ce le restrînge în mod considerabil libertatea de acțiune. Felul cum Rubinstein folosește presiunea sa asupra pionului înapoiat pentru a ajunge în cele din urmă la un atac decisiv la rege, este foarte instructiv.

În partidă a urmat: **23. Nf3 Tb8 24.Da2 N:e5?** (cu aceasta negrul speră să salveze partida, deoarece pe tablă rămîn nebuni de culori diferite, ceea ce asigură imunitatea pionului înapoiat. Negrul rămîne însă cu nebunul „rău" și albul obține o presiune decisivă pe cîmpurile negre) **25. d:e5 Cd5 26. N:d5** (calul negru era prea bine plasat la d5) **26... T:d5 27. Nd4** (nebunul din d4 ocupă un cîmp ideal, în timp ce adversarul său din e8 are o poziție jalnică) **27... Da5 28. h3 Da6 29. Tc4 h5 30. Da3** (cu amenințarea de a pătrunde în poziția negrului cu Da3—e7) **30... Tb7 31. e4!** (gonește turnul negru de pe poziția bună de la d5 și pregătește atacul decisiv de mat pe cîmpuri negre) **31... Td8 32. Dc3!** (nu direct 32. De3 la care negrul ar fi putut răspunde cu 32... Tb1) **32... Tbd7 33. De3 Rh7 34. Nc5** (cu amenințarea Nf8. Negrul este pierdut) **34... Td1+ 35. Rh2 T:c1 36.Nf8!** și negrul cedează deoarece nu poate apăra matul.

Partea a doua a acestei partide constituie un excelent exemplu de **folosire a unui complex de cîmpuri slabe.**

Să vedem acum un alt exemplu de combinare a asediului pionului înapoiat cu atacul la rege. Partida care urmează s-a jucat la Campionatul U.R.S.S., Moscova 1945.

76

R. Spielman

A. Rubinstein

[1] Începutul partidei a fost următorul: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.e3 Cf6 4.Cf3 e6 5.Cbd2 g6 6.b3! Da5 7.Ne2 Ng7 8.0—0 0—0 9.Dc2 Cbd7 10.Nb2 Tfd8 11.a3 Ce8 12.Tfc1 Dc7 13.b4 Cb6 14.a4 C:c4 15.C:c4 d:c4 16.D:c4! Nd7 17.Ce5 Tac8 18.b5! Cd6 19.Db3 Ne8 20.Tc2 Cf5 21.b:c6 b:c6 22.Tac1 Ce7.

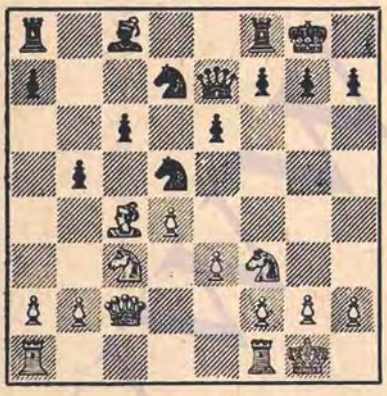
GAMBITUL DAMEI

Alb: **V. A. Cehover**

Negru: I. Rudakovski

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cf3 Cf6 4. Ng5 Ne7 5. e3 0—0 6. Cc3 Cbd7 7. Dc2 c6 (teoria recomandă aci 7... c5, dar nici mutarea jucată de Rudakovski nu este rea. Ea dă însă negrului un joc strîns) **8. Nd3 d:c4 9. N:c4 Cd5 10. N:e7 D:e7 11. 0—0 b5?** (greşeala aceasta pierde de fapt partida. Negrul amestecă două sisteme de apărare bine cunoscute în Gambitul Damei: manevra de simplificare a lui Capablanca — Cd5 urmat de C:c3 şi înaintarea e5 — şi aşa-zisul „fianchetto" lărgit, înaintarea pionilor de pe flancul damei — b5, a6 şi c6—c5. Rezultatul este că el nu mai ajunge la mutarea eliberatoare c6—c5 şi rămîne cu un pion înapoiat pe coloana „c", care poartă în sine germenul pierderii partidei. Vezi diagrama 77).

77



12. Ne2 a6 13.Ce4 (împiedică c6—c5) **13... Nb7 14. Ce5! Tac8** (schimbul la e5 ar fi dat albului controlul asupra cîmpurilor d6 şi f6) **15. C:d7 D:d7 16. Cc5** (prin ocuparea cîmpului c5 se termină prima fază a partidei. Albul deține un avantaj strategic incontestabil: superioritate de spațiu, presiune asupra pionului înapoiat, calul excelent postat la c5 şi nebunul „bun" contra celui „rău" al adversarului. Cehover exploatează aceste avantaje de o manieră clasică. Planul său strategic este simplu: 1) presiune asupra pionului înapoiat; 2) provocarea unei slăbiri a flancului regelui negru şi 3) atac combinat pe ambele flancuri) **16... Dc7 17. Tfd1 Tcd8 18. Tac1 Nc8** (cu intenția de a-şi elibera jocul prin e6—e5) **19. De4! Cf6 20. Dh4 Da5** (negrul s-a convins că nu merge 20... e5 din cauza 21. Dg3 şi de aceea caută oarecari contraşanse pe flancul damei) **21. a3 b4 22. a4 Cd7 23. b3 C:c5 24. T:c5 Db6 25. Tdc1 Nb7 26. a5 Da7** (rezultatul acțiunii negrului pe flancul damei a fost crearea de noi slăbiciuni: pionii a6 şi b7) **27. Nd3!** (a doua fază a planului alb: crearea unei slăbiciuni pe flancul regelui negru) **27... g6 28. Df6 Td6 29. De7** (mai bine decît direct 29. h4 Da8 30. h5 Dd8!) **29... Tfd8 30. h4 T8d7 31. Df6 Da8 32. Ne4! De8** (vezi diagrama 78. Negrul încearcă să-şi aducă dama la apărarea flancului regelui —

78

amenințat prin înaintarea pionului „h" — profitînd de faptul că pentru moment pionul c6 nu poate fi luat din cauza variantei 33. N:c6 N:c6 34. T:c6 T:c6 35. T:c6 T:d4) **33. h5 Td8 34. N:c6! N:c6 35. h6** (după 35. T:c6 ar fi fost posibilă aceeași variantă ca în comentariul de mai sus) **35... Rf8** (sau 35... Df8 36. T:c6 și dacă 36... D:h6 atunci 37. T:d6 T:d6 38. Tc8+ și albul cîștigă) **36. T:c6 T:c6 37. T:c6 Td7** (acum la 37... T:d4 ar fi urmat 38. Tc8) **38. Tc8** și negrul cedează. Mai frumos decît 38. Tc8 era sfîrșitul 38. Dg7+ Re7 39. T:e6+ R:e6 40. De5+ mat.

În afara asediului strategic al pionului înapoiat, ca în exemplele de mai sus, adeseori pionul poate fi eliminat de pe coloană printr-o combinație, posibilă tocmai din cauza lipsei de mobilitate a figurilor adverse, obligate să-l apere. Iată două exemple tipice.

Poziția din diagrama 79 arată clar consecințele dezastruoase ale existenței pionului înapoiat de la

79

Vistaneţkis

S. Furman

(Semifinala Campionatului U.R.S.S. Sverdlovsk, 1948)

b7. Turnul a8 este închis și nu poate fi eliberat deoarece nebunul c8 este legat de apărarea pionului înapoiat. De fapt negrul nu joacă decît cu două piese (Dg5 și Tf7) ceea ce permite albului să forțeze pătrunderea forțelor sale pe linia a 7-a printr-un sacrificiu. A urmat: **29. T:b7! N:b7 30. T:b7 Dd8** (retragerea damei este forțată, deoarece albul amenință 31. T:f7+ urmat de Db7+ cu cîștigul turnului, iar la 30... Taf8 decide atît 31. N:a6 cît și 31. e6 T:b7 32. D:b7+ Rg8 33. D:c6) **31. T:f7+ R:f7 32. Db7+ Rg8 33. D:c6** (pentru calitatea sacrificată la b7, albul a obținut doi pioni și amenință să mai cîștige unul, la d5 sau a6) **33... Tb8 34. D:a6 Tb2+ 35. Ne2 Ta2 36. De6+ Rg7 37. a6 h5** (partida este ușor cîștigată de alb în această poziție. Fiind în mare criză de timp, negrul a lăsat dama în priză la mutarea următoare și a cedat imediat) **38. Db6 h4 39. D:d8** și negrul cedează.

Posibilitatea unei combinații în pozițiile în care se exercită presiune asupra unui pion înapoiat nu trebuie niciodată scăpată din vedere. O ocazie pierdută poate anula toate avantajele obținute pînă atunci. Un exemplu de acest fel a survenit într-o partidă Sokolski-Plater, jucată la turneul internațional în memoria lui Cigorin, Moscova 1947.

Poziția din diagrama 80 a survenit după a 28-a mutare a negrului (Ng7—e5?). Albul, care pînă acum a jucat foarte bine, acumulînd mici avantaje strategice (coloanele semideschise „b" și „h", calul mai bun decît nebunul advers, pion liber apărat la e4) a continuat aci cu **29. a5?** pentru a împiedica 29... b6, după care negrul ar fi putut scăpa de pionul său înapoiat. (De fapt aci pionul b7 nu este înapoiat, conform definiției generale, deoarece poate fi apărat de

30

K. Plater

A. Sokolski

către pionul a7, după o eventuală înaintare la b6. Din punct de vedere practic, lucrul acesta nu are nici o valoare, deoarece înaintarea b6 este legată de mari neajunsuri tactice, din cauza a4—a5, forțînd deschiderea coloanei „b" sau „a". În locul mutării inutile 29. a5?, albul ar fi putut decide partida printr-o combinație relativ simplă, bazată pe poziția proastă a figurilor negrului: **29. T:c5+! R:c5 30. Tb5+ Rd6 31. Td5+** și oriunde ar muta regele negru, albul cîștigă nebunul e5 și pionul d4, după care avînd doi pioni pentru calitate, ar fi cîștigat ușor. În partidă a urmat: **29... Tcd7 30. Th1** (acum sacrificiul nu mai este bun, deoarece după 30. T:c5+ R:c5 31. Tb5+ Rd6 32. Td5+ Rc7 se schimbă turnurile și calul singur împotriva turnului advers rămîne prea slab) **30... Td6 31. Thb1 T6d7 32. Cd2 Nd6 33. a6 b6** și poziția blocîndu-se, partida s-a dat remiză la mutarea 43.

Rezumînd cele de mai sus, putem trage următoarele concluzii:

1. Un pion înapoiat aflat pe o coloană deschisă constituie o slăbiciune permanentă, care duce la pierdere dacă poziția nu prezintă alte contrașanse.

2. Asediul unui pion înapoiat se face în mod general prin metoda pozițională (exemplul Bogoliubov-Capablanca), combinată adeseori cu atacuri asupra regelui, în momentul cînd figurile apărării sînt lipsite de mobilitate, din cauza necesității de a apăra pionul (partidele Rubinstein-Spielman și Cehover-Rudakovski).

3. În timpul manevrelor strategice de asediere a unui pion înapoiat, survin adeseori posibilități tactice, cărora trebuie să li se acorde cea mai mare atenție, ele constituind cea mai scurtă cale de cîștig (uneori singura cale).

2. DESPRE COLOANELE DESCHISE

Am văzut că turnurile nu intră cu toată eficacitatea în luptă decît în momentul cînd dispun de o coloană deschisă (sau semideschisă). Este de la sine înțeles că imediat ce se deschide o coloană, ambele părți caută s-o ocupe cît mai repede cu turnurile și să elimine eventuala opoziție a adversarului de-a lungul ei. Sînt multe cazuri cînd poziția fiind egală, deschiderea unei coloane nu duce decît la simplificare prin schimbul turnurilor de-a lungul ei (de exemplu în varianta schimburilor din apărarea franceză — 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e:d5 e:d5 — coloana „e" se deschide foarte devreme și nici una din părți nereușind să intre în stăpînirea ei, rezultatul este de obicei o serie de schimburi). Dar sînt de asemenea multe cazuri cînd una din părți reușește să ocupe coloana destul de repede pentru a împie-

dica pe adversar să se opună punînd turnurile la schimb. Mai sînt de asemenea cazuri în care una din părți pregătește cu îngrijire deschiderea unei coloane, în așa fel încît ea să intre în stăpînirea sa.

Lupta în jurul coloanelor deschise poate fi împărțită în două faze. Prima cuprinde manevrele pentru ocuparea coloanei și înlăturarea eventualei rezistențe a adversarului de-a lungul ei (prin opunerea turnurilor sau blocarea ei cu o figură); a doua fază cuprinde exploatarea avantajului de a stăpîni în mod complet o coloană deschisă, avantaj care constă în posibilitatea de a pătrunde în mod decisiv cu piesele grele pe linia a 7-a și a 8-a.

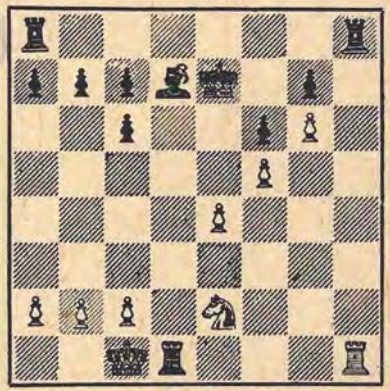
Să examinăm întîi manevrele caracteristice primei faze. Într-unul din exemplele pe care le-am dat pentru a ilustra folosirea cîmpurilor slabe (Lasker-Capablanca, diagrama 18) se poate vedea cum albul, după ce a fixat slăbiciunile adversarului, deschide coloana „h" în timp ce negrul deschide coloana „a", crezînd că o va putea folosi. În cele din urmă, amîndouă aceste coloane ajung în stăpînirea albului ale cărui turnuri pătrund în mod decisiv pe linia a 7-a.

Acesta este un exemplu dintre nenumăratele de acest fel care pot surveni. Este absolut imposibil să analizăm toate formele posibile în care se poate desfășura lupta pentru stăpînirea unei coloane deschise. Ele depind de celelalte caracteristici strategice ale poziției și nu se poate formula nici o regulă precisă în acest domeniu. O coloană poate fi ocupată în urma unei greșeli a adversarului (care de exemplu își deplasează turnurile pentru un atac iluzoriu, în loc să se opună ocupării coloanei de către adversar); ea poate fi ocupată în urma unui atac pe celălalt flanc, care silește turnurile adversarului să-și părăsească poziția de apărare sau a unei combinații tactice care are drept urmare controlarea unuia din cîmpurile de pe coloană de către o piesă adversă (vezi diagrama 80). De aceea ne vom limita numai la cîteva exemple, prezentînd fiecare o metodă caracteristică de ocupare a unei coloane.

Diagrama 81 prezintă o poziție dintr-o partidă jucată de Nimzovici împotriva unui amator. Avantajul strategic al albului este clar: majoritatea de pioni pe aripa regelui. Dar cum poate fi concretizat acest avantaj? Negrul are nebunul bun și majoritatea albului este blocată. Pe coloana deschisă „h" turnurile stau față în față și nu se vede cum — la prima vedere — ar putea albul obține stăpînirea ei.

81

Un amator



A. Nimzovici

Totuși, în lupta pentru această coloană deschisă, albul are un mic avantaj: el are un punct de sprijin la h7, ceea ce îi permite să ocupe coloana printr-o manevră caracteristică.

În partidă a urmat: **1. Cf4** (înainte de a începe acțiunea decisivă

toate piesele trebuie aduse în cele mai bune poziții) **1... Tag8 2. Th7 Ne8** (negrul nu poate schimba imediat la h7 din cauza 3. g:h7, turnul g8 trebuie să mute, 4. Cg6+ și albul cîștigă) **3. Tdh1 T:h7 4. g:h7** (avantajul de a stăpîni coloana se transformă într-un pion liber avansat. Nimzovici observă că se poate juca de asemenea 4. T:h7 urmat la momentul oportun de sacrificiul calului la f6) **4... Th8 5. Cg6+ N:g6 6. f:g6** (acum albul are un pion liber apărat) **6... Re6 7. Th5** (pionul liber paralizează turnul negru din h8, iar regele nu poate întreprinde nimic) **7... b6 8. c4 c5 9. a4 a5 10. b3 c6 11. Rd2 Rd6 12. Re3 Re6 13. Rf4 Rd6 14. Rf5** (planul albului este să forțeze regele negru să părăsească supravegherea cîmpului e5, după care prin e4—e5 să forțeze schimbul pionului f6, permițînd astfel intrarea turnului la f7, ceea ce aduce victoria) **14... Re7 15. e5 f:e5 16. R:e5 Rd7 17. Tf5** și negrul a cedat.

Exemplul acesta arată în forma cea mai simplă felul cum se utilizează un punct de sprijin avansat

82

J. Capablanca

Ribera

pentru ocuparea unei coloane deschise.

Și acum un caz de deschidere favorabilă a unei coloane la momentul oportun. Poziția din diagrama 82 a survenit după mutarea a 14-a a albului (14. De2?) într-o partidă Ribera-Capablanca, jucată în 1929.

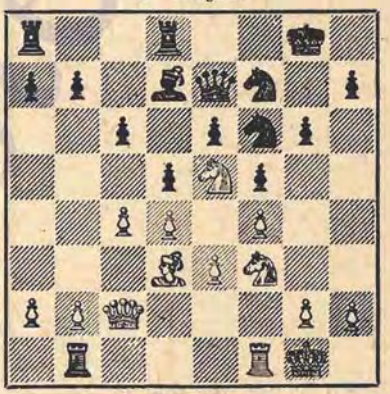
Partida abia a ieșit din faza deschiderii. Negrul are un mic avans de dezvoltare (turnul său se află la d8), care pare compensat de avantajul de spațiu al albului. Convins probabil de soliditatea poziției sale, albul nu joacă însă exact. Ultima sa mutare (14. Dd1—e2) fără să constituie o greșeală decisivă, permite totuși negrului să înceapă o manevră strategică interesantă, bazată pe deschiderea coloanei „d". Dacă albul și-ar fi dat seama de primejdiile pe care le ascunde deschiderea acestei coloane, el ar fi jucat desigur e:d6 după care jocul ar fi fost aproximativ egal. Capablanca a continuat (din poziția din diagramă) cu **14... d:e5!**; acum albul ar fi trebuit să aleagă cel mai mic dintre rele, jucînd 15. C:e5 după care ar fi rămas numai cu un pion slab la d4. În loc de aceasta el a jucat **15. d:e5** deschizînd coloana „d" și eliberînd în același timp cîmpul c5 pentru calul negru. Din acest moment Capablanca utilizează cu o tehnică admirabilă aceste două caracteristici strategice ale poziției (coloana deschisă și cîmpul tare c5) pentru a obține avantaj decisiv. A urmat: **15... Cc5! 16. Nc2** (încercarea de a aduce imediat un turn la d1 nu reușește: 16. Tad1 C:d3 17. T:d3 T:d3 18. D:d3 Td8 19. De2 Dd7 și negrul ocupă definitiv coloana deschisă) **16... N:f3!** (cu ajutorul unei mici combinații, negrul își asigură ocuparea coloanei. Strategic schimbul nebunului b7 pentru calul f3 este perfect justificat deoarece calul joacă un rol important în apă-

rarea punctului d2) **17. D:f3** (nebunul nu poate fi luat cu pionul din cauza 17... Dg5+ urmat de Td2. Astfel ambele piese care apărau cîmpul d2 — calul și dama — au fost îndepărtate. Turnul negru pătrunde cu tempo pe linia a 2-a) **17... Td2 18. Dc3 Tfd8** (prima parte a planului strategic al negrului a fost realizată; turnurile sale stăpînesc coloana deschisă și unul dintre ele a pătruns chiar pe linia a 2-a ceea ce — cum vom vedea mai tîrziu — constituie una din metodele caracteristice ale realizării avantajului de a stăpîni o coloană deschisă. La prima vedere însă, avantajul acesta al negrului pare efemer, deoarece s-ar părea că albul poate menține echilibrul datorită posibilității de a juca Tad1. Este interesant de observat că albul nu poate întîrzia mutarea 19. Tad1, jucînd de exemplu 19. b4, deoarece din cauza presiunii laterale pe care o exercită turnul d2, negrul are la dispoziție combinația 19... Dh4 20. g3 Dd4 21. D:d4 T8:d4 22. Tad1 T:d1 23. T:d1 T:d1+ 24. N:d1 Cd3 prin care cîștigă un pion. Dacă în loc de 22. Tad1 albul încearcă contracombinația 22. N:h7+ atunci urmează 22... R:h7 23. b:c5 T:c4 24. c:b6 a:b6 25. Tac1 T4c2 cu un final ușor cîștigat de negru). Deci **19. Tad1** după care Capablanca a continuat cu **19... Ce4!**, mutare care scoate în evidență felul cum la un moment dat presiunea verticală (de-a lungul coloanei deschise) se combină în momentul cînd turnurile pătrund pe linia a 2-a (sau a 7-a), cu o presiune laterală (în cazul de față asupra pionului f2). Albul nu poate împiedica pierderea unui pion. A urmat: **20. De3** (sau 20. Db3 Dc5 21. De3 D:c4 etc.) **20... T:c2 21. D:e4 T:b2** după care Capablanca și-a valorificat pionul în plus cu o tehnică desăvîrșită: **22. a3 T2d2 23. T:d2 T:d2 24. h3** (sau 24. Da8+ Dd8 25. D:a7 h6 26. h3 Dd4 etc.) **24... c5 25. Te3 Td4** (coloana deschisă continuă să servească negrului ca bază de operații) **26. Da8+ Td8 27. Df3 Dd7 28. Rh2 Dd4 29. Te4 Dd3 30. Dg4 h6 31. Te3 Dd4 32. De2 Dd1 33. Db2 Dd2 34. Dc3** (sau 34. D:d2 T:d2 35. Rg3 Tc2) **34... D:f2** și albul a cedat.

Un exemplu și mai instructiv — în care întreg planul strategic se bazează pe ideea deschiderii unei coloane la momentul oportun — îl constituie cunoscuta partidă Capablanca-Treybal, jucată la turneul internațional de la Karlsbad 1929.

83

K. Treybal

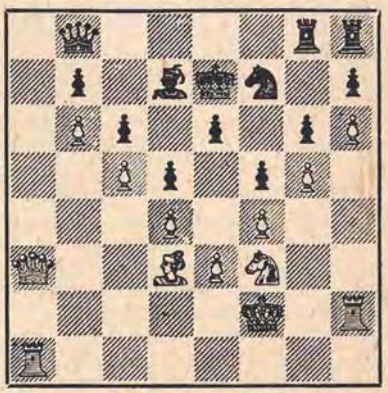


J. Capablanca

Poziția din diagrama 83 a survenit după mutarea a 14-a. Negrul stă mai rău din cauza nebunului închis de la d7 și a spațiului mai redus. Poziția sa nu are însă slăbiciuni și este foarte greu de realizat avantajul albului. Capablanca și-a dat seama că nu poate cîștiga decît prin deschiderea unei coloane. Lucrul acesta trebuie făcut pe flancul damei, unde albul are mai mult spațiu. Prima fază a planului stra-

tegic al albului constă în înaintarea pionilor de pe flancul damei. **15. b4 Ne8 16. Tfc1 a6 17. Df2** (albul combină înaintarea pe aripa damei cu amenințări tactice pe aripa regelui, pentru a nu permite pieselor negrului să se deplaseze. Cu ultima sa mutare albul amenință 18. Dh4 și 19. g4 cu atac puternic la rege) **17... C:e5 18. C:e5 Cd7 19. Cf3!** (albul evită schimburile, conform principiului bine cunoscut că în poziții în care adversarul n-are spațiu de manevră orice schimb îi este favorabil) **19... Tac8** (negrul nu poate face nimic altceva decît să ia măsurile necesare pentru a apăra coloana „c" în cazul deschiderii ei; dacă albul ar fi jucat acum 20. b5, atunci după 20... c:b5 21. a:b5 a5! problemele negrului ar fi fost mult mai ușoare decît în partidă) **20. c5!** (albul nu are intenția să deschidă coloana „c" pe care negrul s-a pregătit s-o apere, ci coloana „a" care este mult mai greu de apărat, deoarece figurile negrului sînt stînjenite de pionii proprii. Afară de aceasta, albul blochează pionii negrului pe cîmpuri albe, fixînd astfel și mai mult slăbiciunea nebunului „rău" de la e8) **20... Cf6 21. a4 Cg4 22. De1 Ch6 23. h3 Cf7 24. g4!** (mutarea aceasta are un dublu scop. Pe de o parte albul împiedică intenția negrului de a obține contrajoc pe flancul regelui prin g6—g5, iar pe de altă parte amenință el însuși deschiderea unei coloane pe flancul regelui, cu atac. Din această cauză, figurile negrului sînt silite să țină tot timpul sub observație ambele flancuri, ceea ce se dovedește a fi o sarcină prea grea, din cauza lipsei de spațiu de manevră) **24... Nd7 25. Tc2 Rh8 26. Tg2 Tg8 27. g5!** (repetarea ideii de la mutarea a 20-a. Albul nu deschide coloana „g" pe care negrul este gata s-o apere, ci blochează pionii negri pe cîmpuri albe și pregătește deschiderea coloanei „h", mai greu de apărat) **27... Dd8 28. h4 Rg7 29. h5 Th8** (din nou negrul a reușit să-și aducă turnul la apărarea coloanei ce amenință să se deschidă) **30. Th2 Dc7 31. Dc3 Dd8 32. Rf2 Dc7 33. Tbh1 Tcg8 34. Da1 Tb8 35. Da3 Tbg8 36. b5!** (după ce a fixat turnurile negre la apărarea flancului regelui, albul trece în sfîrșit la deschiderea coloanei „a") **36... a:b5** (nu merge 36... c:b5 37. h6+ Rf8 38. c6+ și cîștigă. Varianta această explică manevrele făcute de alb cu dama) **37.h6+!** (acum deschiderea coloanei „h" nu mai prezintă interes. Jocul trebuie blocat pe flancul regelui pentru a permite turnurilor albe să se deplaseze pe flancul damei) **37... Rf8 38. a:b5 Re7** (pentru a elibera turnurile) **39. b6! Db8 40. Ta1** (prima parte a planului strategic a fost executată. Coloana „a" a fost deschisă la momentul oportun și ea se află definitiv în stăpînirea albului, deoarece nu merge 40... Da8 din cauza 41. Db2 și dama neagră trebuie să se retragă. Mai mult decît atît, albul are un punct de sprijin la a7, pe care-l poate utiliza pentru manevra deci-

84



(Poziția după 40. Ta1)

sivă de cîștig. (Vezi și diagrama 81). Acum urmează un model de valorificare a unei coloane deschise) **40... Tc8· 41. Db4 Thd8 42. Ta7 Rf8 43. Th1 Rg8 44. Tha1** (negrul este redus la o pasivitate completă în timp ce albul își îndeplinește metodic planul de cîștig) **44... Ne8 45. T1a4! Rf8 46. Da3** (acum turnurile negrului nu mai pot părăsi linia a 8-a din cauza amenințării Ta8 cu cîștigul damei. În consecință pionul b7 rămîne apărat numai de damă. Planul albului este de a-și aduce calul la a5, după care poziția negrului trebuie să se prăbușească. Urmează cîteva mutări de așteptare, cauzate de faptul că albul voia să cîștige timp de gîndire pentru a preciza care este cel mai bun loc pentru regele său — la g3 sau la g2 — deoarece calul părăsind apărarea pionului g5, trebuie parată posibilitatea negrului de a juca eventual Cf7:g5) **46... Rg8 47. Rg3 Nd7 48. Rh4 Rh8 49. Da1 Rg8 50. Rg3 Rf8 51. Rg2 Ne8 52. Cd2! Nd7** (dacă negrul joacă acum 52... Rg8 53. Cb3 Rf8 54. Ca5 Td7 atunci urmează 55. C:b7 T:b7 56. Ta8 și albul cîștigă) **53. Cb3 Te8 54. Ca5 Cd8 55. Na6! b:a6 56. T:d7 Te7 57. T:d8+** și negrul a cedat.

Jocul lui Capablanca în această partidă face o impresie deosebită prin consecvența cu care este urmărită ideea strategică a deschiderii coloanei „a" și prin mijloacele tactice utilizate (amenințarea de a deschide o altă coloană pe flancul regelui).

3. ACȚIUNEA TURNURILOR PE LINIA A 7-a

Din exemplele analizate pînă acum, am văzut că principalul avantaj care decurge din stăpînirea unei coloane deschise constă în posibilitatea pe care o au figurile grele (dama și turnurile) de a pătrunde de-a lungul ei în lagărul advers, pe linia a 7-a (pentru negru, a 2-a).

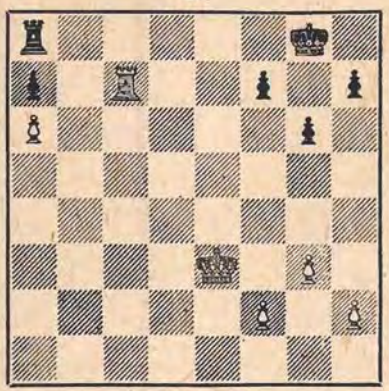
În acest moment ele încep să exercite, în afara presiunii verticale de-a lungul coloanei, o puternică presiune laterală pe linia a 7-a (respectiv a 2-a), cum am văzut în exemplele analizate. Această presiune poate lua diferite forme de la atacul direct de mat, pînă la cîștigul simplu al unui pion.

În mod normal, la un joc corect de ambele părți, pătrunderile pe linia a 7-a se produc de cele mai multe ori în final, cînd datorită schimburilor se deschid mai multe coloane. Datorită acestui fapt Nimzovici a afirmat că stăpînirea liniei a 7-a constituie un avantaj tipic de final.

Din punct de vedere pur teoretic, concluzia aceasta este justă. Cu toate acestea, în jocul practic sînt foarte numeroase cazurile de pătrundere a turnurilor pe linia a 7-a în jocul de mijloc, datorită de obicei unei greșeli a adversarului (vezi de exemplu partida Ribera-Capablanca). Consecința normală a unei astfel de pătrunderi este un atac decisiv de mat sau cîștigul de material. Dar înainte de a examina cîteva cazuri de folosire a liniei a 7-a pe cale combinativă, să vedem care sînt procedeele strategice care trebuie utilizate atunci cînd turnurile au pătruns pe linia a 7-a și poziția are caracter de final. Lucrul acesta este necesar, deoarece aceste procedee sînt valabile în principiu și pentru jocul de mijloc.

O poziție simplă în care avantajul stăpînirii liniei a 7-a este evident, este aceea din diagrama 85, analizată de către R. Fine în cartea sa despre finale.

85



Albul cîștigă

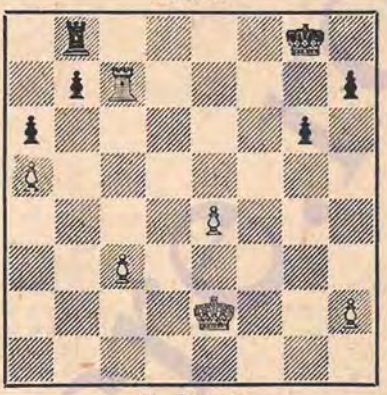
Turnul alb paralizează ambele piese ale negrului: regele trebuie să apere pionii de pe flancul său, iar turnul este legat de apărarea pionului a7. Albul amenință să cîștige partida prin simplul marș al regelui său spre cîmpul b7, după care pionul a7 nu mai poate fi apărat. Fine demonstrează cîștigul pentru alb, împotriva cele mai bune apărări, în felul următor:

1... Tb8 (aceasta este cea mai bună șansă a negrului. Tactica pasivă pierde din cauza marșului regelui alb spre b7, iar apărarea 1...Te8+, care ar avea efect dacă ar fi mai puțini pioni pe flancul regelui, nu reușește aci din cauza 2. Rd4 Te6 3. T:a7 Rg7 4. f4! Rf6 5. Rc5 și regele alb ajungînd la b5 apără pionul și eliberează turnul) **2. T:a7 Tb3+ 3. Rd4 Ta3 4. Rc5 Ta2 5. Rb6 T:f2 6. Tc7 T:h2 7. a7 Tb2+ 8. Rc5! Ta2 9. Tc8+ Rg7 10. a8D T:a8 11. T:a8 și 12. Rd4 și** albul cîștigă.

Un exemplu asemănător de folosire a liniei a 7-a îl constituie următorul final Riumin-Zubarev, jucat la Leningrad 1933 (vezi diagrama 86).

86

Zubarev



N. Riumin

Deși pionii albului sînt mai slabi decît cei negri, totuși stăpînirea liniei a 7-a decide partida în favoarea sa. A urmat simplu:

1. c4! b6 (dacă negrul adoptă o tactică pasivă, atunci albul cîștigă prin manevra caracteristică a regelui la b6) **2. a:b6 T:b6 3. c5 Tb2+ 4. Rd3 T:h2 5. c6 Th3+ 6. Rd4 Th1 7. Tb7** și negrul a cedat deoarece nu poate împiedica mutarea c6—c7 urmată de Tb8+ și c8D.

Din aceste două exemple se vede clar că stăpînirea liniei a 7-a în finale simple de turnuri cu pioni pe ambele flancuri constituie un avantaj apreciabil, suficient pentru cîștig în marea majoritate a cazurilor. Nu întotdeauna pozițiile sînt însă atît de simple. Structura pionilor, poziția regilor și prezența altor figuri pe tablă complică de multe ori lucrurile și fac ca pentru obținerea cîștigului să fie necesare alte metode, mai dificile.

Studiind posibilitățile de utilizare a turnurilor pe linia a 7-a, Nimzovici a ajuns la concluzia că există

cinci forme speciale ale luptei turnurilor pe linia a 7-a, și anume:

a) *linia a 7-a „absolută", în legătură cu pioni liberi;*

b) *turnurile dublate pe linia a 7-a dau șah etern;*

c) *mecanismul de remiză turn + cal;*

d) *cîștigul de material;*

e) *jocul combinat pe liniile 7 și 8 (manevra de învăluire în colțul tablei).*

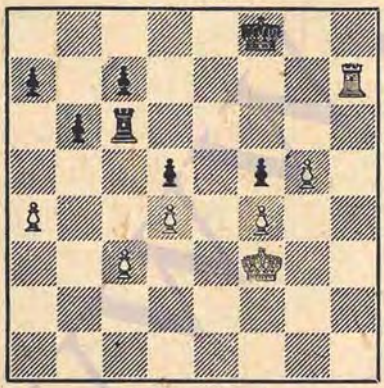
Să examinăm pe scurt aceste forme de luptă ale turnurilor pe linia a 7-a.

a. Linia a 7-a „absolută" în legătură cu pionii liberi

Forma aceasta de luptă pe linia a 7-a este dintre cele mai frecvente și este perfect ilustrată de celebrul final Capablanca-Tartakower (New York, 1924). Poziția din diagrama 87 arată clar ce se înțelege prin linia a 7-a „absolută": turnul alb stăpînește linia a 7-a fără să poată fi alungat, iar regele negru este izolat pe linia a 8-a. Faptul că albul posedă un pion liber face posibilă o manevră specifică de atac care reușește în această poziție, cu toate că turnul negru are o poziție activă.

87

S. Tartakower



J. Capablanca

Capablanca a continuat partida în felul următor:

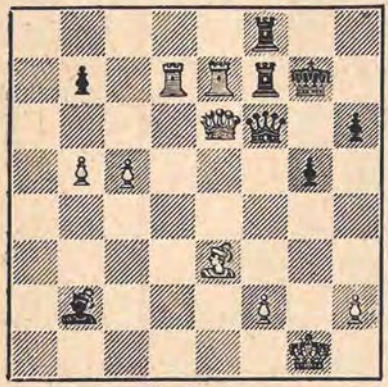
1. Rg3! T:c3+ 2. Rh4 Tf3 (aci negrul ar fi putut opune mai multă rezistență cu 2... Tc1, după care albul ar fi fost obligat să răspundă cu 3. Rh5! deoarece înaintarea imediată a pionului — 3.g6? — nu dădea nimic din cauza 3... Th1+ 4. Rg5 T:h7 5. g:h7 Rg7 6. R:f5 c5! 7. Re6 c:d4 8. f5 remiză. După 3. Rh5 c5 (sau 3... Th1+ 4. Rg6 T:h7 5. R:h7 c5 6. g6 și albul cîștigă) 4. Td7! c:d4 5. T:d5 Td1 6. Rg6 d3 7. Rf6 Re8 8. g6 d2 9. g7 Tg1 10. T:d2 albul ar fi cîștigat de asemenea) **3. g6 T:f4+ 4. Rg5 Te4** (pentru a ajunge la această poziție albul a sacrificat doi pioni. Negrul nu putea lua un al treilea pion la ultima mutare cu 4... T:d4 din cauza 5. Rf6 Re8 6. T:c7! T:a4 7. g7 Tg4 8. T:a7 urmat de 9. g8D T:g8 10. Ta8+ cu cîștig ușor. Varianta aceasta este mai simplă decît cîștigul turnului cu 6. Th8+ Rd7 7. g7 cum recomandă Fine) **5. Rf6!** (albul nu ia pionul f5 care îi servește drept scut împotriva șahurilor turnului negru. Poziția este tipică pentru manevrele turnului pe linia a 7-a în combinație cu pionul liber) **5... Rg8 6. Tg7+ Rh8 7. T:c7 Te8 8. R:f5 Te4 9. Rf6 Tf4+ 10. Re5 Tg4 11. g7+! Rg8** (desigur, pionul nu putea fi luat deoarece după schimbul turnurilor albul cîștigă ușor finalul de pioni) **12. T:a7 Tg1 13. R:d5 Tc1 14. Rd6 Tc2 15. d5 Tc1 16. Tc7 Ta1 17. Rc6 T:a4 18. d6** și negrul a cedat.

În finalul acesta Capablanca a realizat cu mijloace poziționale avantajul liniei a 7-a „absolute", în

legătură cu un pion liber. Iată acum un exemplu de folosire a acestui avantaj pe cale combinativă. Poziția din diagrama 88 a

88

N. Kopaev



G. Lisiţîn

survenit într-o partidă Lisiţîn-Kopaev, jucată la al 4-lea campionat unional al sindicatelor din U.R.S.S. (1938).

Turnurile albe exercită o mare presiune pe linia a 7-a, ceea ce permite o foarte interesantă combinație, al cărei rezultat este folosirea liniei a 7-a „absolute" în legătură cu un pion liber de o manieră asemănătoare aceleia din finalul Riumin-Zubarev.

Cu ultima sa mutare (31... Df3—f6) negrul spera să scape de presiunea pieselor grele albe pe linia a 7-a. A urmat însă o surpriză:

32. De6:f7+!	**Tf8:f7**
33. Te7:f7+	**Df6:f7**
34. c5—c6!	...

Pe această mutare se bazează toată combinația albului. Acum negrul nu poate sacrifica dama la d7 deoarece după 35. c:d7 Nf6 36. Nb6 albul cîștigă. De aceea singura continuare posibilă este:

34...	**b7:c6**
35. b5:c6	**Nb2—e5**
36. Ne3—d4!	...

Negrul a cedat. Nebunul nu poate fi luat din cauza T:f7+ urmat de c6—c7. Turnul și pionul trecut au cîștigat împotriva damei.

b. Turnurile dublate dau șah etern

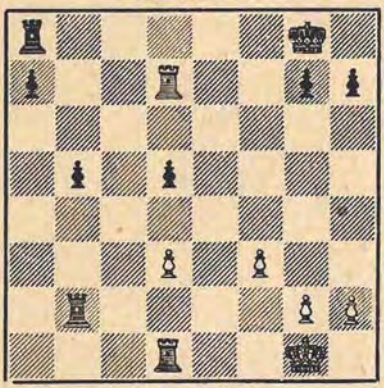
Cazul acesta este dintre cele mai simple. Regele apărării izolat pe linia a 8-a nu poate scăpa de șahurile pe care le dau două turnuri legate, pătrunse pe linia a 7-a. Este necesară numai o oarecare atenție în felul cum sînt date șahurile. Nimzovici atrage atenția asupra unui caz destul de frecvent la jucătorii mai slabi: în poziția — Alb: Rh2, Td7, Tf7, p.h3; Negru: Re8, Tf1, Nf3 p.e5 f4 — albul este amenințat de mat pe cîmpul h1 și nu se poate apăra decît dînd șah etern: 1. Tfe7+ (și nu 1. Tde7+, după care regele negru capătă din nou posibilitatea de a ajunge la b8.

Pătrunderea ambelor turnuri pe linia a 7-a chiar dacă nu dau șah etern, are întotdeauna un mare efect. Diferitele subtilități care survin în asemenea cazuri sînt ilustrate de următorul final, magistral jucat de către fostul campion mondial Emanuel Lasker.

În poziția din diagrama 89, negrul are un pion în plus și amenință să cîștige ușor prin înaintarea pionului „a", pe care albul nu o poate împiedica. Lasker demonstrează însă că pătrunderea celui de-al doilea turn al albului pe linia a 7-a constituie o contraacțiune suficientă pentru a salva partida.

89

E.Eliskases



Em. Lasker

(Turneul internațional de la Moscova, 1936)

1. Td1—c1 !

Singura mutare bună. Pătrunderea turnului pe la el ar fi fost greșită din cauza 1... Rh8 2. Tee7 Tg8 3. T:a7 Td2!. Varianta aceasta nu mai merge după 1. Tc1 deoarece albul poate răspunde cu 4. T:d5. O subtilitate de o importanță deosebită.

1... Rg8—h8?

Negrul subestimează pătrunderea turnurilor albe pe linia a 7-a și crede că are șanse de cîștig. În realitate însă, el trebuie să joace foarte exact pentru a obține remiza. Singura continuare care salva partida era 1... a5! 2. Tcc7 a4 3. T:g7+ Rh8 4. T:h7+ Rg8 5. Tcg7+ Rf8 și albul trebuie să se mulțumească cu remiză prin șah etern, deoarece încercările de a forța cîștigul duc la pierdere, cum a demonstrat maestrul sovietic A. Konstantinopolski. De exemplu :

I. 6. h4 a3 7. h5 a2 8. h6? a1D+ 9. Rh2 T:g2+ și negrul cîștigă.

II. 6. Ta7? T:a7 7. T:a7 Tb3 8. h4 a3 9. h5 b4 10. h6 Rg8 11. f4 (dacă 11. g4? atunci 11... Tb2 12. g5 a2 13. g6 Tb1+ 14. Rh2 a1D) 11... T:d3 (greșit ar fi 11... Tb2 din cauza 12. f5 a2 13. f6 Tb1+ 14. Rh2 a1D 15. f7+ Rf8 16. T:a1 T:a1 17. h7 și albul cîștigă) 12. f5 b3! 13. T:a3 Td1+ 14. Rh2 b2 și negrul cîștigă.

2. Tc1—c7 Ta8—g8

Acum 2... a5 n-ar mai fi fost suficient din cauza continuării foarte interesante 3. Ta7! Tc8 4. h4 a4 (dacă 4... h6 5. T:g7 Tcc2, atunci 6. Tg6 a4 7. T:h6+ Rg8 8. Tg6+ Rf8 sau Rh8 9. h5) 5. T:g7! a3! 6. T:h7+ Rg8 7. Thb7! (împiedicînd Tcc2) 7... a2 8. Rh2! b4 9. h5 b3 10. Tg7+ (greșit ar fi 10. h6 din cauza 10... Tb1 11. Tg7+ Rf8 12. Th7 a1D!) 10... Rf8 (sau h8) 11. Th7 Rg8 12. Tag7+ Rf8 13. h6 cu mat imparabil. Manevra finală a acestei variante se încadrează perfect în punctul e — Manevre combinate pe linia a 7-a și a 8-a (pag. 100).

3. Tc7:a7 h7—h6
4. h2—h4! ...

O greșeală ar fi fost 4. T:d5? din cauza 4... Te8! 5. h4 Tee2! și negrul obține șanse de cîștig, deoarece turnurile sale au pătruns pe linia a 2-a!.

4... b5—b4
5. Ta7—b7 b4—b3
6. Rg1—h2 ...

Cu amenințarea T:d5 urmat de Tdb5. Pionul în plus al negrului pe flancul damei este lipsit de valoare deoarece poziția dominantă a turnurilor albe împiedică orice încercare de a-l înainta spre cîmpul de transformare.

6.. Tb2—d2

Dîndu-și seama de gravitatea situației negrul găsește un plan interesant cu care speră să salveze partida. Eliberarea pionului „d"

duce la complicații și dă loc la un joc deosebit de instructiv.

7. Tb7:b3!	**Tg8—e8**
8. Tb3—b7!	...

După ce a luat pionul b3 albul se grăbește să se reîntoarcă pe linia a 7-a a cărei stăpînire constituie singura cale de obținere a victoriei.

8...	**Td2:d3**
9. Td7:g7	**Te8—d8**

Acum pionul „d" reprezintă o forță, totuși el nu compensează stăpînirea liniei a 7-a de către alb.

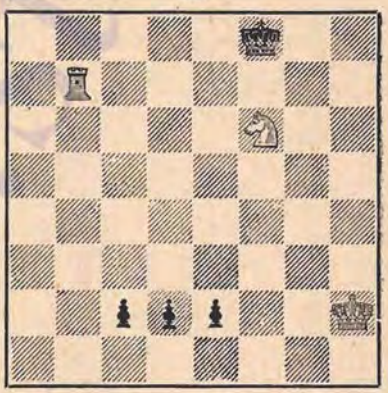
10. Tg7—h7+	**Rh8—g8**
11. Th7:h6	**Td3—e3**
12. Th6—h7!	**d5—d4**
13. Th7—d7	**Te3—e8**
14. h4—h5	...

Aci albul putea cîștiga și cu 14. T:d8 T:d8 15. Tb2. În partidă a mai urmat: **14... d3 15. h6 T:d7 16. T:d7 Te6 17. T:d3** după care negrul a cedat.

c. Mecanismul de remiză turn + cal

Este vorba despre posibilitatea pe care o are un turn aflat pe linia a 7-a de a obține remiza prin șah etern, fiind susținut numai de un cal. Următorul exemplu foarte simplu, dat de Nimzovici, lămurește foarte clar despre ce este vorba. În poziția din diagrama 90 este evident că singura șansă a albului este să salveze partida printr-un șah etern, deoarece cei trei pioni negri nu pot fi împiedicați să înainteze. Încercarea directă 1. Ch7+ Re8 2. Cf6+ nu reușește deoarece după 2... Rd8 albul nu mai poate da șah. Mutarea care salvează este 1. Td7! prin care se taie regelui negru calea de fugă prin d8. Acum dacă negrul transformă oricare din pioni, urmează șah etern cu calul: Ch7+, Cf6+ și regele negru n-are pe unde scăpa deoarece la Rh8 urmează Th7+ mat. Este interesant de observat că dacă în poziția din diagrama 90 ar exista un turn negru la c8, atunci aparatul de remiză putea

90



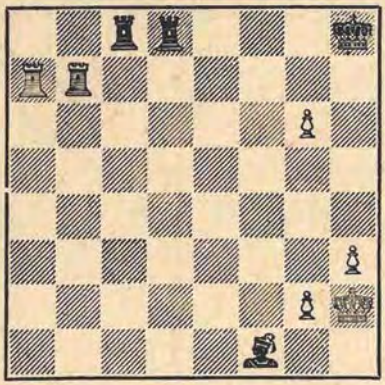
funcționa imediat, deoarece regele negru nu putea muta la d8 din cauza Td7+ mat (după 2. Cf6+).

d. Cîștigul de material

Ambele turnuri aflîndu-se pe linia a 7-a sînt posibile diferite manevre ducînd la cîștiguri de material. Am văzut cum în finalul Lasker-Eliskases turnurile albe cîștigă pe rînd pionii negri, utilizînd ca bază linia a 7-a.

Exemplul care urmează prezintă o poziție schematică tipică a cărei cunoaștere este necesară pentru o

91



lămurire mai bună a manevrelor combinate ale turnurilor în colțul tablei.

Albul cîștigă nebunul printr-o manevră foarte simplă: 1. Th7+ Rg8 2. Tag7+ Rf8 3. Tf7+ Rg8 4. T:f1. Caracteristic pentru această manevră este prezența unui punct de susținere pe linia a 7-a (în cazul nostru pionul g6). Același punct de sprijin, dar susținînd turnurile pe cîmpul g7, va juca un rol principal în cea mai importantă dintre manevrele cu turnuri pe linia a 7-a de care ne vom ocupa acum.

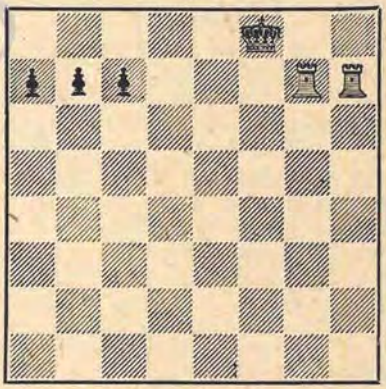
e. Jocul combinat al turnurilor pe liniile 7 și 8. Manevra de mat în colțul tablei

Poziția cheie pe care se bazează toate combinațiile cu turnuri în colțul tablei este aceea care rezultă în exemplul precedent (vezi diagrama 91) după a doua mutare a negrului (2... Rf8), deci cu turnurile albe pe h7 și g7 și cu regele negru pe f8.

Este ușor de constatat că în această poziție, dacă pe linia a 8-a (de exemplu la d8) s-ar afla o damă neagră, albul ar cîștiga cu Th8+ (regele negru este silit să ia la g7 și albul cîștigă dama cu T:d8). De asemenea, este evident că regele negru ar fi mat dacă turnul alb din g7 ar fi apărat (de exemplu de un pion alb la h6 sau f6) și în sfîrșit că dacă albul ar putea deplasa regele negru cu un șah dat de altă figură, de la f8 la e8, atunci ar urma mat cu Th8+.

Caracteristică de asemenea pentru această poziție este manevra „cîștigului de tempo". Dacă de exemplu în poziția cheie, negrul mai are piese pe linia a 7-a (de exemplu pioni la a7, b7 și c7, albul îi poate cîștiga pe toți în felul următor (vezi diagrama 92).

92



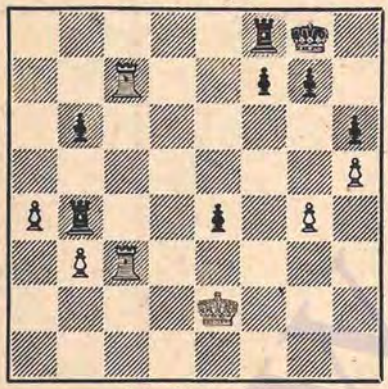
1. T:c7 (acum regele negru trebuie să revină la g8 pentru a nu fi făcut mat cu 2. Th8+) **1... Rg8 2. Tcg7+ Rf8 3. T:b7** (regele negru trebuie să revină din nou la g8) **3... Rg8 4. Tbg7+ Rf8 5. T:a7 Rg8 6. Tag7+ Rf8** și s-a ajuns din nou la poziția cheie, numai că cei trei pioni ai negrului au dispărut!

Toate aceste manevre combinate pe liniile 7 și 8, apar în jocul practic sub cele mai variate forme și nu rareori maeștrii mari cad victimă faptului că le subestimează forța.

Unul dintre cele mai caracteristice cazuri a survenit în a 6-a partidă a meciului Botvinnik-Levenfiș pentru campionatul U.R.S.S. 1937. În poziția din diagrama 93, negrul influențat de faptul că avea un pion în plus, a jucat la cîștig subestimînd atacul alb pe linia a 7-a, ceea ce l-a dus la pierderea partidei.

93

G. Levenfiș



M. Botvinnik

Negrul a jucat **41... f7—f5!?**, o mutare riscată care dă șanse numai albului. Comentînd partida, Belavenet și Iudovici au indicat următoarea variantă care ducea la remiză: 41... Td4 42. T7c4 Tfd8 43. T:d4 T:d4 44. Tc4 Td3 45. Tb4 Td6 46. T:e4 etc. În partidă a urmat:

42. Tc7—e7

Este evident că albul n-are nici un interes să bată la f5, deoarece după 42. g:f5 T:f5 43. Te7 T:h5 44. Tcc7 Tg5 negrul a apărat punctul g7 și cîștigă.

42... f5—f4

Acum negrul are doi pioni liberi legați, care la prima vedere par imposibil de blocat. Pătrunderea turnurilor albe pe linia a 7-a este însă suficientă pentru a salva partida. Interesant este că nu mergea direct 42... e3 din cauza 43. g5 Tg4 44. g6 f4 45. Tcc7 Tg2+ 46. Rf1 Tf2+ 47. Re1 Tfd8 48. T:g7+ și albul obține remiza.

43. Tc3—c7 f4—f3+
44. Re2—f1! Tf8—d8

Dacă 44... Tf4 atunci 45. g5 și negrul nu poate apăra punctul g7.

45. g4—g5! ...

O mutare fină, din punct de vedere psihologic. Botvinnik și-a dat seama că adversarul său va fi tentat să joace la cîștig și de aceea nu se grăbește să forțeze remiza prin 45. T:g7+.

45... Td8—d1+?

După această mutare negrul pierde forțat partida. Remiza putea fi obținută prin 45... e3 46. T:e3 Tf4 47. g6 f2 48. Tc1 Tf5. Acum urmează aplicarea clasică a manevrei combinate a turnurilor pe liniile 7 și 8.

46. Rf1—f2 Td1—d2+
47. Rf2—e1 Td2—e2+
48. Re1—f1 h6:g5
49. Te7:g7+ ...

Și negrul a cedat. Urmează simplu: 49... Rh8 50. Th7+ Rg8 51. Tcg7+ Rf8 52. h6 și matul nu mai poate fi împiedicat. Poate urma și direct 50. h6.

Cu aceasta am încheiat studiul manevrelor caracteristice ale turnurilor pe linia a 7-a. Examinînd cu atenție orice final în care tur-

nurile au pătruns pe linia a 7-a, cititorul își va putea da seama că, în ultima instanță, el se încadrează într-unul din aceste cazuri.

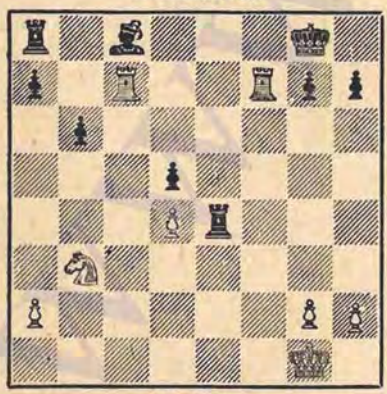
În încheierea acestui capitol, trebuie să prevenim pe cititor împotriva **supraestimării** valorii liniei a 7-a. Este just că în marea majoritate a cazurilor pătrunderea turnurilor pe linia a 7-a constituie un avantaj de prim ordin. Aceasta este regula generală. Dar avantajul acesta poate fi mai mic sau mai mare, în raport cu celelalte caracteristici ale poziției. El nu justifică un joc cu orice preț la cîștig și de aceea în analiza unei poziții în care turnurile au pătruns pe linia a 7-a, jucătorul trebuie să caute întotdeauna să fie cît mai obiectiv, să nu se lase furat de avantajul teoretic care rezultă din această situație.

Exemplul următor este deosebit de instructiv, deoarece scoate în evidență urmările pe care le poate avea o supraapreciere a valorii liniei a 7-a.

Poziția din diagrama 94 a survenit într-o partidă Euwe-Rabinovici, jucată la turneul internațional de la Leningrad 1934. La prima vedere situația pare deosebit de favorabilă albului, deși are un pion mai puțin. Într-adevăr turnurile sale stăpînesc linia a 7-a, iar negrul nu și-a terminat încă dezvoltarea. Euwe a considerat partida cîștigată de alb și a jucat în continuare neprevăzător, fără să țină seama de contrașansele negrului. În partidă a urmat :

94

I. Rabinovici



M. Euwe

23...	**Te4—g4**
24. Cb3—d2	**...**

Albul nu este mulțumit cu remiza care ar fi rezultat după 24. T:a7 T:a7 25. T:a7 Nf5 urmat de Ne4 și Tg6. De aceea el întreprinde o manevră lungă cu calul, pe care vrea să-l aducă pentru a întări presiunea pe flancul regelui.

24...	**Tg4—g6**

Negrul se apără foarte bine. Amenințarea 25... Nh3 este foarte supărătoare pentru alb. Dacă 25. Rf2 atunci urmează 25... Tf6+ iar la 25. T:a7 T:a7 26. T:a7 Nh3 27. g3 Tf6 28. Ta3 albul nu mai poate spera cîtuși de puțin să cîștige. Ideea că are avantaj datorită stăpînirii liniei a 7-a îl obseda probabil pe Euwe, deoarece el continuă să joace la cîștig.

25. Cd2—f3	**Nc8—h3**
26. Cf3—h4	**...**

Și acum albul ar fi făcut mai bine să forțeze remiza prin 26. g3 Tf8 27. T:f8+ R:f8 28. T:a7 Tf6 29. Ta3.

26...	**Tg6—g4**
27. g2—g3	**...**

Singura mutare. Nu mergea 27. Rh1 din cauza 27... Te8! nici 27. Rf2 din cauza 27... Tf8! 28. g:h3 T:f7+ 29. T:f7 T:h4 30. T:a7 T:d4.

27...	**Ta8—f8**
28. Tf7:f8+	**Rg8:f8**
29. Ch4—f3	**h7—h6!**

Negrul intenționează să joace 30... Te4 și de aceea previne mutarea 31. Cg5. Direct 29... Te4 nu mergea din cauza 30. Cg5 Te1+ 31. Rf2 Th1 32. C:h7+ Rg8 33. Cg5! în favoarea albului.

30. Tc7:a7 Tg4—e4
31. Cf3—e5? ...

Albul încă mai are impresia că stă bine. El scapă însă din vedere că și negrul poate pătrunde acum cu turnul pe linia a 2-a și că regele său este mult mai expus decît cel negru atacurilor.

Trebuia jucat 31. Rf2 și dacă 31... Ng4 atunci 32. Ce5 h5 33. Ta8+ Re7 34. Ta7+ după care partida s-ar fi terminat remiză, deoarece negrul nu poate evita repetarea mutărilor fără să piardă pionul g7.

31... Rf8—g8!

O mutare pe care probabil Euwen-a prevăzut-o. Acum albul nu poate para amenințările T:d4 și Te2 și ar fi trebuit să piardă un pion. Interesant este că nu merge direct 31... Te2? din cauza 32. Cg6+ Rg8 33. Cf4! Te1+ 34. Rf2 Th1 35. C:h3 T:h2+ 36. Rf3 T:h3 37. Rg2 Th5 38. Tb7 cu un final superior pentru alb.

32. Ce5—c6? ...

Ultima greșeală, după care negrul cîștigă forțat, lucru care nu era atît de ușor de văzut. Mai bine ar fi fost 32. Rf2, pierzînd pionul d4.

32... Te4—e2!
33. Cc6—e7+ Rg8—h7
34. Ce7:d5 Te2—g2+
35. Rg1—h1 Tg2—f2!

Cu amenințarea de mat la f1. Poziția prezintă un exemplu tipic de colaborare a turnului cu nebunul pe linia a 7-a.

36. Cd5—e3 Tf2—e2

Și albul a cedat.

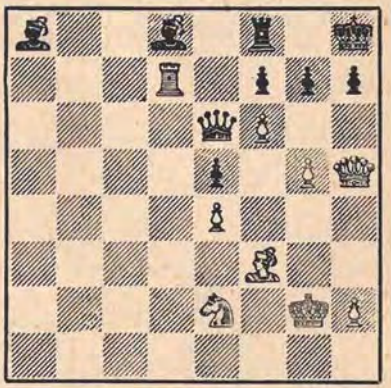
4. PĂTRUNDEREA TURNURILOR PE LINIA A 7-a ÎN JOCUL DE MIJLOC

Am spus că stăpînirea liniei a 7-a constituie un avantaj tipic de final. În practică însă sînt foarte numeroase cazurile cînd turnurile pot pătrunde pe linia a 7-a încă în jocul de mijloc. În cazul acesta jocul ia un caracter foarte complicat și de obicei apar posibilități tactice neașteptate. Nu vom intra aci în domeniul nenumăratelor genuri de combinații care pot surveni în legătură cu pătrunderile figurilor grele pe linia a 7-a. Două exemple vor fi suficiente pentru ca cititorul să-și dea seama de efectul decisiv pe care-l poate avea o erupție a turnurilor pe linia a 7-a în jocul de mijloc.

Poziția din diagrama 95 a survenit după a 31-a mutare a ne-

95

V. Alatorzev



N. Kopaev

grului (Db3—e6?) într-o partidă N. Kopaev—V. Alatorzev, jucată la al IV-lea campionat unional al sindicatelor din U.R.S.S., 1938.

Mutarea ultimă a negrului avea ca scop îndepărtarea turnului alb de la d7. A urmat însă o combinație neașteptată de mat, posibilă tocmai datorită prezenței acestui turn pe linia a 7-a.

32. g5—g6!! ...

O mutare minunată! Negrul nu poate lua cu pionul „h" din cauza legării, nici cu pionul „f" din cauza 33. f:g7+ Rg8 34. g:f8+ R:f8 35. D:h7 și albul rămîne cu un turn în plus. Nu mai rămîne decît mutarea care s-a jucat în partidă.

32... **h7—h6**
33. Dh5:h6+! ...

Al doilea sacrificiu prin care albul deschide calea pionului „g".

33... **g7:h6**
34. g6—g7+ **Rh8—g8**

Nu se putea juca 34... Rh7 din cauza 35. g:fC+ urmat de C:e6 și albul cîștigă.

35. g7:f8D+ **Rg8:f8**
36. Td7:d8+ **De6—e8**
37. Td8:e8+ ...

Și după alte cîteva mutări negrul a cedat.

În poziția din diagrama 96 (Najdorf-Lundin, Saltsjöbaden 1948), albul a ajuns la concluzia că pătrunderea turnurilor sale de-a lungul coloanei „c" pe liniile 7 și 8 este suficientă pentru a obține cîștigul și se hotărăște să pună în aplicare acest plan, chiar cu prețul sacrificiilor de material.

96

E. Lundin

M. Najdorf

A urmat: **27. Td2! h5?** (negrul nu-și dă seama de primejdie și joacă superficial. S-ar părea că albul este silit să joace 28. Ch2. Urmează însă o surpriză) **28. Ce5! Nf6 29. Tc1 Db7 30. T2c2!** (albul sacrifică o figură la e5, dar turnurile sale pătrund decisiv pe linia a 7-a și a 8-a) **30... N:e5 31. N:e5 T:e5 32. Tc8+ Rh7 33. T1c7 Da8** (albul are o figură mai puțin dar piesele negrului sînt atît de prost plasate încît atacul său pe flancul regelui e decisiv) **34. f4! Tf5** (pionul nu poate fi luat „en passant" deoarece urmează 34... e:f3 35. Dc2+ Tg6 36. Th8+ R:h8 37. D:g6. Dacă 35... Te4 atunci 36. g:f3 Tg6+ 37. Rf2 Tee6 38. T:g7+ R:g7 39. Dc7+) **35. g4 Tg6 36. g5 T:g5+** (altfel urmează mat) **37. f:g5 T:g5+ 38. Rf1 d4 39. Dc4 Tf5+ 40. Re1** și negrul a cedat.

Cu aceasta încheiem capitolul despre mobilitatea turnurilor.

C. VALOAREA COMPARATĂ A CALULUI ŞI NEBUNULUI. PERECHEA DE NEBUNI

Întrebarea: ce este mai valoros, un cal sau un nebun? — s-a pus de multă vreme. În general jucătorul începător preţuieşte mai mult calul, datorită posibilităţilor combinative pe care le are (şahdamă etc.), dar chiar între maeştri sînt unii care preţuiesc mai mult caii, alţii nebunii. La începutul acestui secol, Tarrasch considera superioritatea nebunului asupra calului ca evidentă, datorită mobilităţii lui mai mari şi afirma că **„prin schimbarea calului pentru un nebun se cîştigă mica calitate"**. Din contra, marele maestru rus M. I. Cigorin era de părere că în foarte multe poziţii calul este superior nebunului, datorită posibilităţii sale de a sări peste figurile proprii şi adverse şi a capacităţii de a controla atît cîmpuri albe cît şi negre.

În stadiul actual al teoriei şahului, părerea generală acceptată asupra acestei probleme este că, din punct de vedere obiectiv, forţa nebunului şi calului este sensibil egală, mobilitatea mult mai mare a nebunului fiind compensată de posibilităţile calului de a controla cîmpuri de ambele culori şi de a sări peste alte piese. Acest echilibru teoretic de forţă este însă decisiv influenţat de caracteristicile strategice ale poziţiei şi în special de structura pionilor. În raport cu aceste caracteristici, în unele poziţii nebunul poate fi net superior calului sau invers. Am avut ocazia să întîlnim pînă acum cîteva poziţii în care calul era superior nebunului (Eliskases-Flohr, Lasker-Tarrasch, Rellstab-Woog, Sokolski-Plater). În toate am avut de-a face cu nebunul rău în luptă cu un cal bine postat. Calul şi nebunul se pot afla însă angajaţi în luptă în multe alte genuri de poziţii, de aceea este necesară o sistematizare a acestor posibilităţi şi stabilirea unor reguli conducătoare, valabile în general pentru majoritatea poziţiilor.

Am arătat mai sus că superioritatea nebunului asupra calului constă în mobilitatea lui mult mai mare, care-i permite să se deplaseze cu uşurinţă de pe un flanc pe altul sau să apere şi să atace în acelaşi timp două puncte depărtate unul de altul. În schimb calul se arată superior datorită faptului că poate ocupa sau ataca cîmpuri de culori diferite (şi în special cîmpuri sau pioni care nu pot fi apărați de nebunul advers). Este evident că fiecare din aceste piese se va arăta superioară în poziţii în care îşi va putea valorifica mai uşor calităţile.

Înainte de a trece la examinarea cîtorva exemple caracteristice de luptă a calului cu nebunul, propunem cititorului să studieze şi să reţină următoarele şase poziţii schematice date de Capablanca în cartea sa „Bazele strategiei şahului". Ele constituie un ghid folositor pentru majoritatea poziţiilor în care există perspectiva unui final de nebun contra cal.

Poziţia din diagrama 97 prezintă un caz tipic de superioritate a calului asupra nebunului. Pionii sînt blocaţi, albul are nebunul rău şi doi pioni slabi (a3 şi d4) care pot fi atacaţi de calul negru, în timp ce singurul pion slab al negrului (c6) nu poate fi atacat de nebun.

În diagrama 98 poziţia este egală. Pionii se află pe acelaşi flanc şi nici una din părţi nu poate obţine vreun avantaj.

Faptul că în poziţia din diagrama 99 pionii se află pe ambele flancuri, face ca nebunul să fie superior calului. Totuşi, această su-

97

98

99

100

101

102

perioritate este minimă din cauza absenței oricărei slăbiciuni. Superioritatea nebunului se mărește în poziția din diagrama 100 datorită faptului că poziția pionilor nu mai este simetrică. Și albul și negrul își pot crea cîte un pion liber și datorită acestui fapt mobilitatea nebunului începe să-și spună cuvîntul, deoarece el poate susține înaintarea propriului pion, participînd în același timp la împiedicarea (sau întîrzierea) înaintării pionului liber advers. Avantajul acesta este decisiv în poziția din diagrama 101 în care ambele părți au cîte un pion liber. Albul cîștigă. De asemenea avantajul nebunului este decisiv în poziția din diagrama 102.

Și acum să trecem la exemple din practică.

1. CALUL MAI TARE DECÎT NEBUNUL

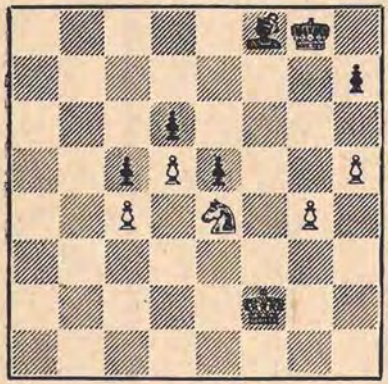
Vom începe cu un exemplu tipic de poziție în care calul este superior nebunului. Poziția din diagrama 103, survenită într-o partidă Averbach-Panov, Moscova 1950, este caracteristică: pionii negri centrali sînt blocați pe cîmpuri de aceeași culoare cu nebunul negru, care astfel este redus la un rol complet pasiv, acela de a apăra pionul slab d6.

În schimb calul alb postat pe excelentul cîmp e4 domină toată tabla, putînd interveni cu succes la lupta care va avea loc pe flancul regelui. În treacăt, trebuie observat că acest cal joacă și rolul de „blocheur" ideal, conform teoriei lui Nimzovici (vezi pag. 55).

Faptul că această poziție este cîștigată pentru alb, se datorește în mod exclusiv superiorității ca-

103

V. Panov



I. Averbach

(Moscova, 1950)

lului asupra nebunului, deoarece dacă aceste piese ar lipsi de pe tablă, partida ar fi remiză.

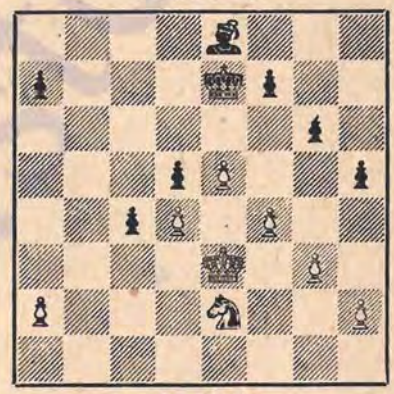
Iată cum a realizat Averbach cîştigul:

1. g5 (scopul acestei mutări este de a deschide drumul regelui alb spre pionul slab d6, prin punctul f5) **1... Rg7 2. Rf3 Rf7 3. Rg4 Ne7 4. Rf5 Nf8** (marele maestru Averbach arată că dacă negrul ar fi manevrat în aşa mod ca să poată răspunde la pătrunderea regelui alb pe f5 cu mutarea 4... Ne7, atunci cîştigul s-ar fi obţinut prin 5. h6 Nf8 6. Cf6 Ne7 7. C:h7 e4 8. g6+) **5. Cf6** (acum calul atacă pionul slab h7 pe care negrul nu-l poate apăra cu regele deoarece acesta trebuie să împiedice pătrunderea regelui alb la e6) **5... h6! 6. g:h6** (după 5. g6+? Re7 se ajunge la o poziţie în care superioritatea poziţională a albului este greu de valorificat, de exemplu: 7. Cg8+ Rd7 şi albul nu poate juca 8. Rf6 deoarece pionul liber al negrului se pune în mişcare cu efect decisiv: 8... e4 şi negrul cîştigă. O nouă confirmare a necesităţii ţinerii sub control a pionilor liberi) **6... N:h6 7. Ce4 Nf8 8. h6!** (acum pionul alb liber se sacrifică pentru a obliga forţele negrului să părăsească apărarea pionului d6) **8... N:h6** (dacă 8... Ne7 atunci 9. h7 Rg7 10. Re6 Nf8 11. h8D+ R:h8 12. Rf7 şi pionul d6 cade) **9. C:d6+ Re7 10. Ce4 Ne3 11. d6+ Rd7 12. R:e5** şi negrul cedează.

Poziţia din diagrama 104 prezintă încă un exemplu de luptă a calului împotriva nebunului rău. Negrul are însă un pion liber (c4) care complică lucrurile. Totuşi Alehin demonstrează în mod magistral superioritatea calului printr-un joc deosebit de instructiv.

104

F. D. Yates



A. Alehin

(Turneul internaţional de la Hastings, 1925-26)

Partida a continuat în modul următor:

34. f5! (un pseudo-sacrificiu de pion care are ca scop liberarea importantului cîmp f4 pentru cal) **34... g5!?** (ceva mai bine era 34... g:f5 deşi şi atunci albul ar fi avut mari şanse de cîştig) **35. h4!** (nu era bine imediat 35. f6+ deoarece regele negru ar fi avut posibilitatea să pătrundă la f5) **35... f6!** (sin-

gura posibilitate de a continua lupta pentru cîmpul f4) **36. h:g5!** (dacă 36. e6 atunci 36... g:h4 37. g:h4 Rd6 și negrul se mai poate apăra) **36... f:g5 37. Cg1!** (albul a reușit să-și creeze doi pioni liberi legați în centru. Ultima sa mutare forțează pătrunderea calului la g5 sau f4, ceea ce are un efect decisiv) **37... Nd7** (dacă negrul joacă 37... h4 atunci după 38. g4! Na4 39. Re2 albul cîștigă ușor) **38. f6+! Re8** (dacă 38... Rf7 atunci 39. Cf3 Rg6 40. C:g5 și albul cîștigă) **39. Cf3 g4 40. Ch4 Ne6 41. Cg6 Nf7 42. Cf4** (calul alb a reușit să ajungă pe cîmpul ideal, de unde atacă cei doi pioni slabi ai negrului) **42... Rd7** (pentru moment negrul a reușit să apere totul, dar piesele sale se află în zugzwang, deoarece nu se pot deplasa de pe pozițiile pe care le ocupă. Urmează manevra decisivă) **43. Re2! a5 44. Re3 Ng8** (sau 44... a4 45. a3 urmat de Rd2—c3—b4:a4) **45. C:h5 Nf7 46. Cf4 Ng8 47. Ce2 Ne6 48. Rf4 Re8 49. Rg5 Rf7 50. Cc3 Rf8 51. Rg6 Rg8 52. f7+!** (cea mai simplă metodă) **52... Rf8** (după 52... N:f7 53. Rf6 înaintează pionul „e") **53. Rf6 N:f7 54. e6 Nh5 55. C:d5 Ne8 56. Cc3** și negrul a cedat.

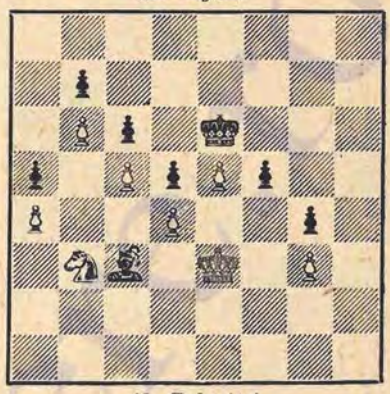
Superioritatea calului în poziții blocate de pioni este demonstrată de următoarele două exemple: (vezi diagrama 105).

Deși negrul are nebunul „bun", poziția sa este pierdută din cauză că nu poate împiedica pătrunderea calului alb pe puternicul cîmp f4. A urmat:

1. Cc1 Nb4 2. Cd3 Nc3 3. Cf4+ Re7 4. C:d5+ și albul a cîștigat, deoarece la 4... c:d5 urmează 5. c6!. Dacă negrul ar fi jucat 3... Rd7 (în loc de Re7) atunci albul ar fi cîștigat cu 4. e6+ Re7 5. C:d5+ c:d5 6. c6.

105

M. Cigorin



H. Zukertort

Mult mai lungă este manevra de cîștig a calului în poziția din diagrama 106. Poziția este blocată și nebunul, deși „rău", apără suficient pionul slab de la c7. De aceea albul trebuie să-și creeze mai întîi spațiu de manevră pe flancul damei.

106

I. Halic

Toma Popa

(București, 1938)

A urmat : **1. Cb5 Nd8 2. Ca7 Ne7 3. Cc6 Nf6 4. b4! a:b4 5. C:b4 Nd8 6. Cc6 Nf6 7. a5 b:a5 8. C:a5 Nd8 9. Cc6 Nf6** (prima parte a planului alb a fost îndeplinită. Acum urmează înaintarea pionului „c" pînă la c6 în vederea manevrei decisive) **10. Cb8 Nd8 11. Ca6 Rf6 12. c5 Rg6 13. c6 Rf6 14. Cb4** (acum calul se îndreaptă spre cîmpul e4 pentru a permite regelui să se îndrepte spre flancul damei, fără ca negrul să poată sacrifica eventual pionul e5 prin e5—e4) **14... Ne7 15. Cd3 Rg6 16. Cf2 Rf6 17. Rd3 Rf7** (ambii regi se îndreaptă spre pionul slab c7) **18. Rc4 Re8 19. Rb5 Rd8 20. Ra6 Rc8 21. Ra7 Nf6 22. Ce4 Ne7 23. Ra8 Nd8 24. Cc3 Nf6 25. Cb5 e4** (tactica pasivă nu mai poate fi aplicată, deoarece albul amenință 26. Ca7+ urmat de Rb8 și Cb5, după care pionul c7 nu se mai poate apăra) **26. f:e4 Ne5 27. Ca7+ Rd8 28. Rb7 Nc3 29. Cb5 Na5** (s-ar părea că negrul a reușit să se apere) **30. C:d6!** (un sacrificiu decisiv, care amintește pe acela din exemplul precedent) **30... c:d6 31. e5 Nc7** (dacă 31... d:e5 atunci 32. d6! urmat de 33. c7+ și cîștigă) **32. e6!** (amenință 33. e7+ cu cîștigul nebunului) **32... Na5 33. e7+ Re8** (33... R:e7 34. c7! și albul cîștigă) **34. c7** și negrul a cedat. După 34... N:c7 35. R:c7 R:e7 36. Rc6 albul cîștigă ușor finalul de pioni.

Exemplul care urmează ar putea foarte bine figura și la capitolul „Majoritățile de pioni" și constituie în același timp o ilustrare a slăbiciunii pionilor dubli.

Reshevsky arată că în acest final albul are două avantaje clare : „Primul este structura de pioni care : a) permite albului să obțină un pion liber depărtat, în timp ce negrul poate obține cel mult un pion liber pe coloana „e", și b) lasă pionii dublați ai negrului de pe coloana „f" la discreția tipului de atac la care au

107

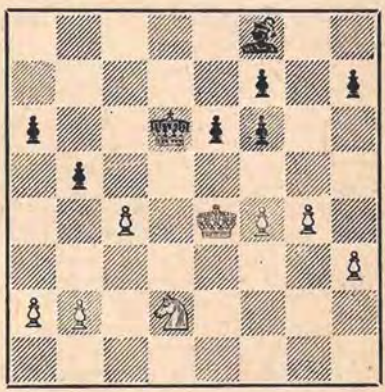
P. Wolisto

S. Reshevsky

(Campionatul S.U.A., 1940)

și fost supuși. Al doilea avantaj al albului este că regele său are posibilități mai bune de centralizare, ceea ce va avea ca urmare faptul că în curînd el va amenința să pătrundă în mod decisiv în poziția negrului". În partidă a urmat :

26. Rd3 Rc6 27. Ce2 Nc5 28. f4 b5? (o mutare inutilă care nu face decît să ușureze albului crearea unui pion liber pe flancul damei) **29. g4!** (asigură regelui alb posi-



bilitatea de a pătrunde pe cîmpurile e4) **29... a6 30. Re4 Nf8 31. Cd4+ Rd6 32. Cb3 Ne7 33. Cd2 Nf8** (negrul n-are nimic altceva de făcut decît să aştepte desfăşurarea evenimentelor) **34. c4!** (vezi diagrama).

Pentru a cîştiga acest final albul trebuie să creeze ameninţări pe ambele flancuri: pe flancul damei un pion liber, iar pe flancul regelui ameninţări asupra formaţiei slăbite a pionilor negri.

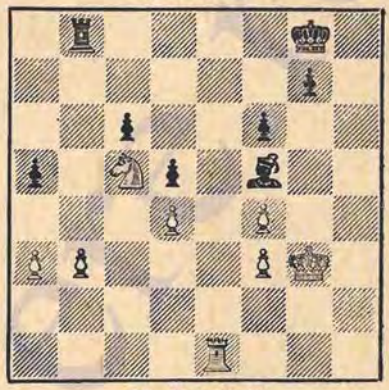
34... Rc5 35. c:b5 a:b5 36. Cb3+ Rd6 (sau 36... Rc4 37. f5! e5 38. Cd2+ Rc5 39. Cf3 urmat de g5) **37. Cd4! Rc5 38. f5! e5** (sau 38... e:f5+ 39. C:f5 Rc6 40. a3! Rc5 41. b3! Rc6 42. b4 R — oriunde 43. Rd5 şi albul cîştigă) **39. Cf3 h6 40. h4 Ne7 41. h5!** (41. g5 nu dădea nimic din cauza 41... f:g5 42. h:g5 h:g5 43. C:e5 f6 şi pionul „g" al negrului este foarte periculos) **41... Nd6 42. a3 b4** (nu salva nici 42... Rc4 43. Cd2+ Rc5 44. b4+ Rc6 45. Cf3 Nf8 — la mutările regelui urmează Rd5 — 46. g5! h:g5 47. Ch2! Ng7 48. Cg4 Rd6 49. h6 Nh8 50. h7 Ng7 51. Ch6 Re7 52. Rd5 şi albul cîştigă) **43. a4 b3 44. Cd2 Rb4 45. a5 R:a5 46. Cc4+** şi negrul a cedat.

Şi în poziţii în care mai sînt şi alte figuri, un cal superior nebunului advers poate constitui factorul determinant al victoriei. Un exemplu interesant este finalul partidei Botvinnik-Kottnauer, jucată la marele turneu internaţional de la Groningen, 1946.

În poziţia din diagrama 108, calul alb de la c5 este evident mai tare decît nebunul negru, deşi acesta din urmă are suficientă libertate de mişcare. Această superioritate se datoreşte în special slăbiciunii pionului negru a5, veşnic ameninţat să fie capturat printr-un eventual Cb7. Pionul alb slab de la b3 este mult mai uşor de apărat, deşi se află pe un cîmp alb, deoarece nebunul negru nu-l poate ataca decît de pe cîmpurile c2 şi d1, pe care albul le apără cu uşurinţă.

108

C. Kottnauer



M. Botvinnik

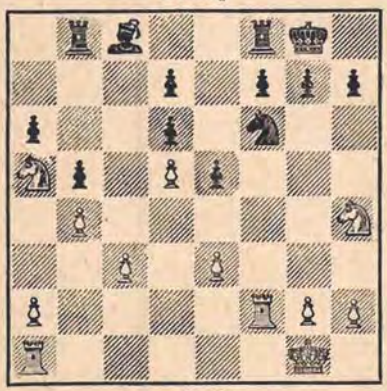
Botvinnik a cîştigat relativ repede acest final, în felul următor: **42 Te2** (împiedică accesul nebunului negru la c2) **42... Rf7 43. Rf2 Nc8** (pentru a-şi putea aduce turnul în joc, negrul este nevoit să utilizeze o manevră lungă, deoarece cîmpul b7 trebuie să rămînă apărat tot timpul) **44. Re1 Ta8 45. Rd2 Ta7 46. Te1 Te7 47. Tb1 Ta7 48. a4** (intenţia albului este să-şi creeze un pion liber pe coloana „a", după înaintarea b3—b4) **48... Re7** (deplasarea regelui negru permite intrarea turnului alb pe linia a 8-a, de-a lungul coloanei „h") **49. Th1! Rd6 50. Th8 Nf5 51. Te8 Rc7 52. Rc3 Rb6 53. b4** (după ce şi-a instalat turnul pe poziţia cea mai bună, albul se reîntoarce la executarea planului său — crearea unui pion liber pe coloana „a") **53... a:b4+ 54. R:b4 Tf7 55. Ta8!** şi negrul a cedat. Înaintarea pionului „a" este decisivă.

Un alt exemplu foarte interesant îl constituie sfîrşitul partidei Bec-

ker-Korody, jucată la turneul de la Tatatovaros 1935. În poziția din diagrama 109, albul a sacrificat calitatea cu **22. T:f6!** după care caii albi domină complet jocul, în timp

109

Korody



A. Becker

ce nebunul negru prizonier nu valorează nimic. Albul a cîștigat în felul următor: **22... g:f6 23. Tf1 f5** (o încercare de a mai libera puțin jocul. După 23... Nb7 24. Cf5! negrul ar fi fost complet blocat, deoarece nu poate juca nici Tfc8, nici N:d5 din cauza Ce7+. La 23... e4 ar fi urmat 24. T:f6 Nb7 25. Cf5! Rh8 26. T:d6 Tfc8 27. T:d7 Na8 28. Cd6. La 26... Na8 27. Cb3 urmat de Cc5) **24. C:f5 f6 25. Tf3! Rh8** (fuga regelui negru pe la f7 este împiedicată de 26. Tg3) **26. e4 Nb7 27. C:d6 Nc8 28. a3!** (o mică combinație îndreptată împotriva încercării de a elibera nebunul prin Tb6 și d7—d6) **28... Tb6 29. c4 b:c4** (29... T:d6 30. c5!) **30. C:c4 Tb8 31. Rf2** și negrul cedează. Partida poate fi socotită ca un exemplu de blocadă.

Exemplele de mai sus nu reprezintă decît cîteva cazuri caracteristice de poziții în care calul este superior nebunului. Ele confirmă regula teoretică generală conform căreia **calul este de obicei superior nebunului în poziții închise, blocate. Această superioritate se mărește dacă adversarul are nebunul „rău" sau dacă poziția pionilor săi prezintă slăbiciuni care pot fi atacate simultan de către cal. De asemenea, calul este superior nebunului dacă regele său poate pătrunde în poziția adversă trecînd pe cîmpurile de altă culoare decît nebunul.**

2. NEBUNUL MAI TARE DECIT CALUL

Practica a arătat că numărul cazurilor în care nebunul se dovedește superior calului este mai mare decît al celor în care calul este mai tare. Aceasta se datorește faptului că în general pozițiile blocate sînt mai rare decît cele deschise și deci mobilitatea mai mare a nebunului are mai des prilej să se manifeste.

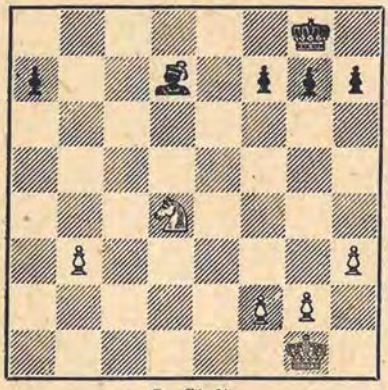
Iată cîteva exemple caracteristice:

Poziția din diagrama 110 prezintă unul dintre cazurile cele mai simple și mai clare de superioritate a nebunului asupra calului. Pionii fiind pe ambele flancuri și neexistînd posibilități de blocadă, iar calul neavînd puncte de sprijin în centru, pătrunderea regelui negru spre unul din flancuri cu atac asupra pionilor albi nu poate fi împiedicată.

Prima fază a jocului este centralizarea regilor: **1... Rf8 2. Rf1 Re7 3. Re2 Rd6 4. Rd3 Rd5 5. h4 Nc8** (pentru a forța regele alb să părăsească cîmpul d3) **6. Cf3 Na6+ 7. Rc3** (dacă regele alb se deplasează la e3 atunci după 7... Rc5

110

I. Kashdan



G. Stoltz

(Olimpiada de la Haga, 1928)

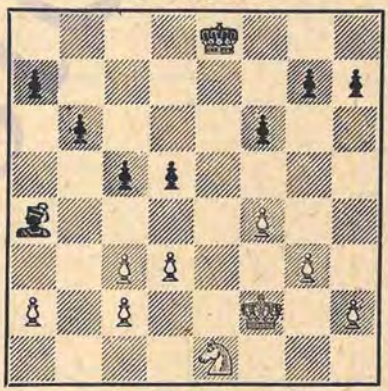
8. Cg5 Rb4 9. C:f7 R:b3 negrul cîștigă deoarece înaintarea pionului „a" forțează pe alb să sacrifice calul) **7... h6 8. Cd4 g6** (pentru a împiedica posibilitatea Cf5) **9. Cc2 Re4** (prima etapă a planului negru a fost realizată: regele alb fiind obligat să apere pionul slab b3, a devenit posibilă pătrunderea pe celălalt flanc) **10. Ce3 f5 11. Rd2 f4 12. Cg4 h5** (este de remarcat că neavînd puncte de sprijin calul alb constituie un obiectiv de atac și este alungat pe toată tabla) **13. Cf6+ Rf5 14. Cd7** (sau 14. Cd5 Nb7 15. Ce7+ Rf6 16. Cg8+ Rf7 17. Ch6+ Rg7 și negrul cîștigă) **14... Nc8 15. Cf8** (la 15. Cc5 urmează 15... Rg4) **15... g5 16. g3** (după 16. h:g5? R:g5 calul alb nu mai poate scăpa) **16... g:h4 17. g:h4 Rg4** (acum albul nu mai poate evita pierderea unui pion, ceea ce decide repede jocul) **18. Cg6 Nf5 19. Ce7 Ne6 20. b4 R:h4 21. Rd3 Rg4 22. Re4 h4 23. Cc6 Nf5+ 24. Rd5 f3!** (dacă 24... h3 atunci 25. Ce5+ Rh5 26. Cf3) **25. b5 h3 26. C:a7 h2 27. b6 h1D** și negrul a cîștigat.

Nu totdeauna însă jocul este atît de simplu ca în exemplul acesta. Diagrama 111 prezintă o situație mai complicată, survenită într-o partidă Reti-Rubinstein (Göteborg 1920). Poziția prezintă următoarele caracteristici strategice principale: a) pionii albului de pe flancul damei sînt slabi și poziția lor nu poate fi îmbunătățită; b) datorită faptului că pionii sînt împărțiți pe ambele flancuri și nu sînt blocați, nebunul este superior calului.

Analizînd mai de aproape consecințele practice ale primei caracteristici strategice vedem că slăbiciunea pionului c2 obligă una din piesele albe — calul sau regele

111

A. Rubinstein



R. Reti

— să-l apere tot timpul rămînînd deci într-o poziție pasivă. Pasivitatea aceasta a uneia din figuri poate fi folosită de negru în modul următor: a) dacă albul apără pionul c2 cu regele atunci devine posibilă o pătrundere a regelui negru pe flancul regelui; b) dacă albul apără pionul c2 cu calul, atunci la un moment dat nebunul negru părăsește punctul a4 pentru a participa la un atac pe flancul

regelui şi calul nu poate sosi repede la apărarea punctului amenințat. În acest din urmă caz se manifestă în mod deosebit superioritatea mobilității nebunului.

Să vedem cum a realizat Rubinstein avantajul negrului :

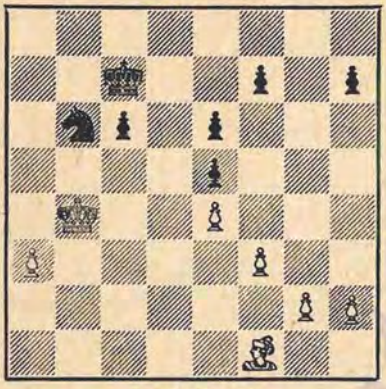
1... Re7 2. Re3 Re6 (cu amenințarea de a pătrunde în poziția albului pe flancul regelui, pe la f5—f4) **3. g4!?** (împiedică amenințarea. Este interesant că în timp ce majoritatea comentatorilor care au analizat această partidă clasică au găsit mutarea aceasta naturală, numai Dr. Euwe în cartea sa „Het Eindspel" afirmă că ea constituie o greşeală şi că trebuia jucat 3. d4 şi dacă 3... Rf5, atunci 4. Rf3 urmat eventual de Ce1—g2—e3+ sau d:c5 urmat de Cd3. La 3... Rd6 ar fi putut urma 4. Rd2 Rc6 5. Cg2 Rb5 6. Ce3. „Deşi sarcina albului după 3. d4! ar fi rămas foarte grea, el ar mai fi avut în orice caz o bună şansă de remiză", afirmă Dr. Euwe) **3... Rd6** (pentru a face posibil răspunsul 4... Nd7 la 4. Rd2) **4. h3 g6 5. Rd2 Nd7!** (cu o singură mutare nebunul părăseşte amenințarea de pe flancul damei şi amenință flancul regelui prin 6... h5 7. g:h5 g:h5 8. h4 Re6 9. Re3 Rf5 10. Rf3 d4! şi negrul cîştigă prin zugzwang) **6. Cf3** (o paradă ingenioasă. Acum la 6... h5? ar fi urmat 7. g5! N:h3 8. g:f6 şi albul poate apăra pionul f6 deoarece nu merge Re6 din cauza Cg5+. Negrul ar fi putut juca 8... Ng4 dar albul ar fi păstrat şanse de salvare după 9. Cg5 h4 10. Re3 h3 11. Rf2 Nd1 sau 9. Ce5 Nf5 10. Re3 Re6 11. f7 Re7 12. Rf3 h4 etc. Negrul găseşte însă o continuare mult mai tare) **6... Re7! 7. Re3 h5! 8. Ch2** (retragerea calului este silită deoarece nu merge 8. g:h5 g:h5 9. h4 Re6 urmat de Rf5 şi negrul cîştigă) **8... Rd6** (după ce a fixat noua slăbiciune a pionilor albi pe flancul regelui, negrul reîncepe atacul pe flancul damei) **9. Re2** (albul este în zugzwang. La 9. Rf3 urmează 9... d4! 10. c:d4 c:d4 11. Re4 Rc5 şi albul este amenințat de mat. Nu merge încercarea 9. d4 din cauza 9... Rc6 10. Rd2 Rb5 11. Rd3 Nc8 12. Rd2 Rc4 13. d:c5 b:c5 14. Cf1 d4 15. c:d4 R:d4 16. Ce3 Re4) **9... d4!** (după mutarea aceasta pionii c2 şi d3 sînt definitiv fixați pe cîmpuri albe, ceea ce decide partida în favoarea negrului) **10. c:d4** (aci Fine dă o lungă analiză care arată că albul ar fi putut opune o rezistență mult mai mare cu 10. c4!, după care negrul ar fi trebuit să joace foarte exact pentru a cîştiga. Varianta principală ar fi următoarea : 10... h:g4 11. h:g4 Re7! 12. Rd2 g5 13. f5 Rd6 14. Cf3 Nc6 15. Re2 a6 16. Rf2 N:f3 17. R:f3 b5!! şi finalul de pioni este cîştigat) **10... c:d4 11. Rd2** (albul trebuie să se apere împotriva amenințării pătrunderii regelui negru pe flancul damei) **11... h:g4 12. h:g4 Nc6** (acum albul nu poate juca 13. c3 deoarece după 13... d:c3+ 14. R:c3 Ng2 calul alb este pat şi negrul cîştigă deoarece albul ajunge repede în zugzwang) **13. Re2 Nd5!** (forțează înaintarea pionului „a" după care negrul capătă posibilitatea de a-şi crea un pion liber pe coloana „a" prin a7—a5—a4 urmat de b6—b5—b4) **14. a3 b5 15. Cf1 a5 16. Cd2 a4!** (acum amenințarea 17... b4 nu mai poate fi parată) **17. Ce4+ N:e4 18. d:e4 b4 19. Rd2 b:a4 20. Rc1 g5!** şi albul a cedat.

Cum am văzut în cele şase poziții schematice, superioritatea nebunului se manifestă mai accentuat atunci cînd poziția pionilor nu este simetrică, adică atunci cînd există pioni liberi sau majorități de pioni pe cele două flancuri. Un exemplu clasic îl constituie finalul Rubinstein-Johner (Karlsbad 1929), în care prezența pionului liber „a" compensează chiar faptul că pe flancul regelui poziția de pioni este blocată.

În primul rînd albul și-a înaintat pionul liber cît mai mult posibil pentru a micșora libertatea de mișcare a pieselor negrului (vezi diagrama 112).

112

P. Johner



A. Rubinstein

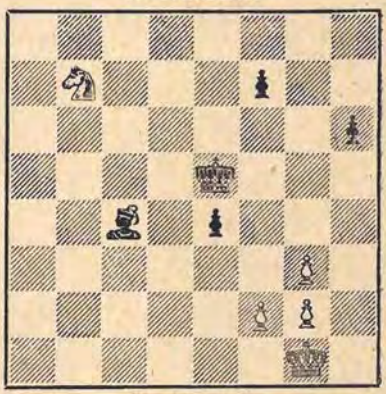
1. a4 Cd7 2. a5 h6 3. Nd3 Rb7 4. g4! (albul nu poate înainta mai departe pe flancul damei și de aceea procedează la slăbirea poziției de pioni a negrului pe flancul regelui pentru a-și crea astfel un nou obiectiv de atac) **4... Rc7 5. h4 Cf8** (pentru a putea răspunde la 6. g5 cu 6... h5 urmat de Cg6) **6. Nf1 Cd7 7. Nh3! Cf8 8. h5 f6** (pînă acum negrul a evitat această slăbire, dar acum ea a devenit inevitabilă deoarece la 8... Cd7 albul cîștigă prin 9. g5! h:g5 10. h6 Cf8 11. Ng4 Ch7 12. Nh5 f6 13. Nf7! Cf8 14. N:e6! Cg6 15. h7 Ch8 16. Nf5 Cf7 17. Ng6 Ch8 18. Nh5 calul negru fiind pat, pătrunderea regelui alb este decisivă) **9. Nf1 Cd7 10. Nc4 Cf8 11. Nb3 Ch7! 12. Rc5!** (desigur, nu era bine 12. N:e6 din cauza Cg5 urmat de C:f3) **12... Cf8 13. Na2 Cd7+ 14. Rb4 Cf8 15. a6! Rb6 16. a7!** (albul își sacrifică pionul liber pentru a îndepărta regele advers și a permite astfel pătrunderea decisivă a regelui propriu) **16... R:a7 17. Rc5 Rb7 18. Rd6 Rb6 19. Re7 Ch7 20. N:e6 Rc7** (nu salva nici 20... Cg5 21. Nb3 C:f3 22. R:f6 Rc5 23. Rg6 Rd4 24. R:h6 R:e4 25. g5 și albul cîștigă) **21. Nc4** (o greșeală ar fi fost 21. Nf5 din cauza 21... Cg5 22. R:f6 Rd6! 23. Rg6 c5! și nebunul nu mai ajunge la timp) **21... Cg5 22. R:f6 Rd6 23. Rg6** și negrul a cedat.

În sfîrșit, o ultimă categorie de poziții în care se manifestă superioritatea nebunului, cuprinde cazurile cînd calul poate fi izolat de teatrul principal de operații și este în primejdie să fie pierdut. Un exemplu foarte frumos este următorul final al partidei Marshall-Nimzovici (Berlin 1928) care a provocat un interes deosebit din partea teoreticienilor și a fost pe larg analizat de către maestrul sovietic I. Rabinovici și de R. Fine.

În poziția din diagrama 113 pionii se află masați pe un singur flanc și partida ar fi fost probabil remiză dacă albul ar fi avut calul bine postat — la f4 de exem-

113

A. Nimzovici



F. Marshall

plu. Dar calul alb este depărtat de flancul regelui, ceea ce permite regelui negru şi nebunului să-l prindă. Nimzovici a jucat **1... Rd5!** singura mutare cîştigătoare, după care există trei continuări principale: a) mutarea Cd8 urmată de întoarcerea calului la b7 şi schimbul figurilor; b) aceleaşi mutări dar cu evitarea de către alb a schimbului; c) continuarea 3. Rh2 (care a avut loc în partidă), cu sacrificiul calului).

Varianta 1: 2. Cd8 Rd6 3. Cb7+ Rc6! 4. Ca5+ Rd5! 5. C:c4 (pentru 4. Rh2 sau 5. Cb7 vezi varianta 2) 5... R:c4 6. Rf1 (dacă 6. f3 atunci 6... e3!) 6... Rd3 7. Re1 (pentru a para ameninţarea 7... Rd2) 7... h5 8. Rd1 e3! 9. f:e3 (dacă acum 9. f3 sau f4 atunci 9... f5 urmat de 10... e2) 9... R:e3 10. Re1 Re4 11. Re2 (sau f2) Rf5 12. Rf3 Rg5 13. Re3 Rg4 14. Rf2 f6 şi negrul cîştigă.

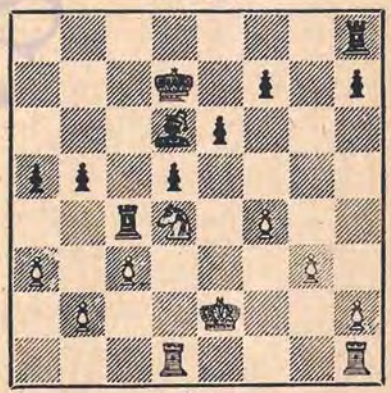
Varianta 2: 2. Cd8 Rd6 3. Cb7+ Rc6! 4. Ca5+ Rd5 5. Rh2 (la 5. Cb7 ar fi urmat 5... Na2! după care albul pierde calul, de exemplu 6. Rh2 Rc6! 7. Cd8+ Rc7 sau 6. Cd8 Rd6 7. Cb7+ Rc6 urmat de Rc7 sau Rb6; sau 6. Ca5 Rc5 7. Cb7+ Rc6) 5... Na2! 6. Rh3 Rc5 7. Cb7+ Rc6! 8. Ca5+ Rb6 şi negrul cîştigă calul.

Varianta 3: (aşa s-a continuat şi partida) **2. Rh2 Na2! 3. g4 f6** (înainte de a cîştiga calul, negrul ia măsuri pentru a păstra pionul f7, preferînd să dea pionul e4) **4. Rg3 Rc6 5. Ca5+ Rb6 6. Rf4 R:a5 7. R:e4** (deşi regele negru este depărtat de teatrul de operaţii, el reuşeşte totuşi să ajungă la timp. Dacă de exemplu 7. Rf5 atunci 7... Rb4! 8. R:f6 Rc3 9. g5! h:g5 10. R:g5 Rd2 11. Rf4 Nb1! 12. g4 Re2 13. Rg3 Na2! 14. g5 Nf7 15. Rg2 Ng6 16. Rg1 Rf3 17. Rf1 Rf4 18. Re2 Nh5+ şi negrul cîştigă) **7... Ne6! 8. Rf4 Rb4 9. Rg3 Rc5 10. Rh4 Nf7! 11. f4! Rd6 12. g5 h:g5+ 13. f:g5 f5 14. g6** (dacă 14. Rg3 Re7 15. Rf4, atunci 15... Ne6! 16. Re5 Nd7 17. g6 Nc8 18. g3! Nd7 19. g7 Rf7 20. Rd6 Nc8 21. Rc7 Na6 22. Rd6 Ne2! 23. Re5 Ng4! şi negrul cîştigă) **14... Ne6! 15. Rg5** (15. g4 f4) **15... Re5 16. Rh6 Rf6!** (greşit era 16... Rf4? din cauza 17. Rh5! şi dacă 17... Rg3? atunci 18. Rg5 f4 19. g7 Ng8 20. Rf5 Nh7+ 21. Rg5! partida s-ar fi terminat remiză) **17. g3** (17. Rh5 Rg7!) **17... Nd7 18. Rh5 Rg7 19. Rg5** (acum negrul trece „avantajul" mutării adversarului, printr-o manevră interesantă a nebunului) **19... Ne6 20. Rh5 Nc8! 21. Rg5 Nd7 22. Rh5 Rf6! 23. Rh6 Ne8! 24. g7 Nf7** şi albul a cedat.

Şi acum un exemplu în care nebunul se arată superior calului, pe tablă fiind şi turnuri. Poziţia din diagrama 114 a survenit după a 21-a mutare a negrului (21... a5!)

114

R. Fine



H. Steiner

într-o partidă H. Steiner-R. Fine, jucată în 1944.

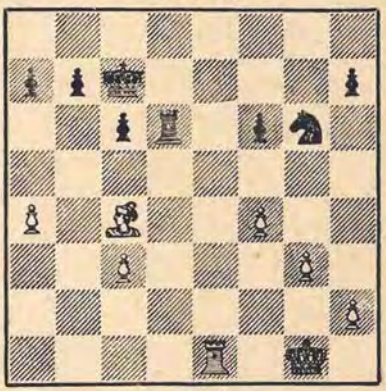
Negrul are nebunul „bun", dar şi calul alb deţine o poziţie foarte bună în centru. Cu ultima sa mutare negrul a lăsat pionul b5 în priză, dar albul nu-l poate lua, de-

oarece la 22. C:b5? urmează 22... Tb8 și dacă 23. C:d6 atunci 23... T:b2+ 24. Td2 T:d2+ 25. R:d2 R:d6 26. Tb1 Rc7! 27. Rd3 Ta4 28. Tb3 h5 și finalul de turnuri este evident pierdut de alb. De aceea albul a continuat cu **22. Cb3** forțînd următorul răspuns al negrului, anume **22... Ta8.** Planul strategic al negrului este destul de clar. El vrea să distrugă poziția pionilor albi pe flancul damei, pentru a slăbi astfel poziția puternică a calului la d4 și pentru a obține în același timp deschiderea jocului, ceea ce ar mări simțitor valoarea nebunului său. Interesant este că nu mergea direct 22... b4 din cauza 23. c:b4 a:b4 24. a4 Ta8 25. a5 Nc7 26. Td2 și pionul nu poate fi luat, iar albul capătă contrajoc. A urmat: **23. Ta1 Nf8** (nebunul trece pe diagonala a1—h8 pentru a exercita presiune asupra pionilor albi de pe flancul damei) **24. Thd1 Ng7 25. Td3 Re7** (regele se deplasează pentru a permite eventuala înaintare a pionului „d", dacă se va prezenta o ocazie favorabilă pentru acesta) **26. Rf3 h5** (poziția este foarte interesantă. Negrul nu amenință nimic concret, dar domină jocul. Albul este constrîns la pasivitate și planul strategic cel mai bun pentru el ar fi fost să aștepte prudent evenimentele. Dar, cum s-a văzut în nenumărate partide de acest fel, sînt prea puțini acei jucători care au nervii suficient de tari pentru a aștepta în liniște desfășurarea acțiunii adversarului. De obicei — și acest lucru se întîmplă și în această partidă — ei încearcă să întreprindă ceva pentru a-și elibera jocul, ceea ce nu face decît să ajute adversarului) **27. Tae1?** (trebuia jucat 27. Re2 sau 27. Cd2 după care este foarte greu de indicat un plan corect de atac pentru negru. Chiar dacă un astfel de plan există, el ar fi fost foarte greu de realizat într-o partidă de concurs) **27... b4 28. T:d5** (acum la 28. Cd2 ar fi cîștigat sacrificiul 28... b:a3! 29. C:c4 d:c4 30. Td2 Tb8! și negrul trebuie să cîștige cu nebun și doi pioni pentru turn) **28... b:c3 29. T:a5 Td8 30. Ta7+ Rf8 31. Ca5** (pionul c3 nu putea fi luat: 31. b:c3 T:c3+ 32. Te3 Td3! și negrul cîștigă o figură. De aceea albul își pune speranța în dublarea turnurilor pe linia a 7-a dar și această continuare se arată insuficientă) **31... Ta4 32. b3** (după 32. b:c3 N:c3 negrul cîștigă) **32... T:a3 33. f5! e:f5** (negrul nu se teme de dublarea turnurilor pe linia a 7-a. O greșeală ar fi fost 33... Nd4? din cauza 34. f:e5! f:e5 35. Cc6!) **34. T1e7 Nd4!** (cu mutarea aceasta simplă, negrul parează amenințările pe linia a 7-a. Pionul său liber susținut de nebun și de turn decide repede partida) **35. T:f7+ Rg8 36. Tfd7 T:d7 37. T:d7 Nb6 38. Cc4 c2** și albul a cedat.

Cu mare precizie a valorificat Alehin superioritatea nebunului asupra calului în partida a 2-a a meciului său cu Euwe pentru campionatul lumii (1937), vezi diagrama 115.

115

M. Euwe



A. Alehin

(Rotterdam, 1937)

A urmat :

29. h4 (cu mutarea aceasta albul pregăteşte centralizarea regelui, care nu se putea face imediat, deoarece la 29. Rf2 ar fi putut urma Td2+ şi T:h2) **29... Rd7 30. Rf2 Ce7 31. Rf3 Cd5?** (Alehin consideră mutarea aceasta greşită deoarece permite regelui alb să atace cu succes pionul negru „h". Este însă mai mult decît îndoielnic — spune Alehin — dacă 31... f5 (care ar fi fost comparativ mai bine) ar fi salvat partida. În acest caz albul nu ar fi jucat 32. g4 din cauza 32... f:g4+ 33. R:g4 Tg6+ urmat de Cf5 cu contraşanse suficiente, ci mai întîi 32. h5! şi numai după această pregătire, g3—g4, eliberînd pionul său f4 cu efect dezastruos pentru negru") **32. Nd3!** (cu mutarea aceasta albul forţează o nouă slăbire a poziţiei pionilor negri pe flancul regelui) **32... h6 33. Nf5+ Rd8 34. Rg4! Ce7** (luarea pionului c3 pierdea de asemenea : 34... C:c3 35. Rh5 C:a4 36. R:h6 şi albul cîştigă uşor prin înaintarea pionului „h") **35. Nb1 Re8 36. Rh5 Rf7 37. Na2+** (desigur, nu 37. R:h6? f5+ 38. Rh5 şi negrul capătă contraşanse datorită poziţiei expuse a regelui alb) **37... Rf8 38. R:h6 Td2** (sau 38... Cf5+ 39. Rg6 C:g3 40. f5 urmat de înaintarea pionului „h") **39. Ne6 Td3 40. g4 T:c3 41. g5** şi negrul a cedat.

Pe baza acestor exemple se poate trage concluzia că : **nebunul este superior calului în poziţii în care pionii nu sînt blocaţi. Acest avantaj este mai accentuat dacă există pioni liberi sau majorităţi de pioni.** Tehnica realizării superiorităţii nebunului se bazează pe limitarea activităţii calului (care poate merge pînă la cîştigarea lui) urmată de pătrunderea decisivă a regelui în poziţia pionilor adverşi.

3. PERECHEA DE NEBUNI

În multe comentarii de partide se întîlneşte expresia „avantajul perechii de nebuni". Afirmaţia teoriei care consideră că a avea doi nebuni împotriva a doi cai sau împotriva unui cal şi nebun constitue în majoritatea poziţiilor un avantaj, este în general recunoscută astăzi şi unii jucători îi acordă chiar o importanţă mai mare decît are în realitate, acceptînd-o ca o axiomă, fără a verifica dacă caracteristicile strategice ale poziţiei nu o infirmă.

Am văzut că nebunul este mai tare decît calul în poziţii deschise în care mobilitatea sa superioară îşi poate spune mai uşor cuvîntul. Avantajul acesta este şi mai accentuat în cazul cînd perechea de nebuni are de luptat cu doi cai sau un cal şi nebun, deoarece dispare unul din dezavantajele principale ale nebunului singur, acela de a nu controla decît cîmpuri de o singură culoare. Cei doi nebuni se suplinesc unul pe celălalt aşa încît se poate afirma (deşi pare paradoxal) că perechea de nebuni este mai tare decît un nebun + un nebun.

Rezumînd constatările teoriei asupra forţei perechii de nebuni, se poate afirma că :

1. În toate poziţiile deschise, cu pioni pe ambele flancuri, perechea de nebuni constituie un avantaj apreciabil, de multe ori decisiv.

2. În jocul de mijloc, dacă poziţia nu este blocată, perechea de nebuni poate constitui un element foarte important în organizarea atacurilor asupra regelui advers.

3. În multe poziţii, prin schimbul la momentul oportun al unuia din nebuni (de obicei cel „rău") se

poate trece într-un final favorabil de nebun contra cal sau de nebun „bun" contra nebun „rău".

4. Practica a arătat că încercînd să elimine perechea de nebuni, adversarul își creează adeseori alte slăbiciuni.

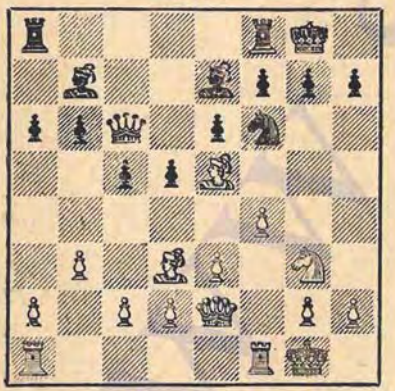
Să examinăm acum o serie de exemple care ilustrează aceste concluzii teoretice.

a. Perechea de nebuni ca instrument de atac în jocul de mijloc

În jocul de mijloc perechea de nebuni poate constitui un instrument foarte bun de atac împotriva regelui advers; cazurile cele mai frecvente se produc atunci cînd cei doi nebuni au în raza lor de acțiune poziția insuficient apărată a rocadei adversarului. Atunci sînt posibile combinații diferite, care culminează cu clasicul dublu sacrificiu al nebunilor, ca în partidele Lasker-Bauer (1889) (diagrama 116), Nimzovici-Tarrasch (1914) și Alehin-Drewitt (1924).

116

Bauer



Em. Lasker

(Amsterdam, 1889)

Combinația care a încheiat partida Lasker-Bauer constituie un prototip clasic. Cei doi nebuni ai albului vizează direct poziția regelui negru, care însă, pentru moment, este suficient apărată. Combinația albului se începe cu înlăturarea principalei figuri de apărare a negrului — calul din f6. Deci:

14. Cg3—h5!	**Cf6:h5**

Răspunsul acesta este forțat, deoarece albul amenință 15. C:f6+ N:f6 16. N:f6 g:f6 17. Dh5 cu atac de mat. Acum urmează combinația propriu zisă.

15. Nd3:h7+	**Rg8:h7**
16. De2:h5+	**Rh7—g8**
17. Ne5:g7!!	**...**

Sacrificiul celor doi nebuni are drept efect deschiderea completă a poziției regelui negru, care rămîne expus atacului combinat de mat al damei și turnului.

17...	**Rg8:g7**
18. Dh5—g4+	**Rg7—h7**
19. Tf1—f3	**e6—e5**

Acesta este singurul mijloc prin care negrul poate para matul.

20. Tf3—h3+	**Dc6—h6**
21. Th3:h6+	**Rh7:h6**
22. Dg4—d7	**...**

Cu aceasta albul mai cîștigă o figură, după care rămîne cu damă și doi pioni pentru turn și nebun, ceea ce constituie un avantaj suficient pentru cîștig.

22...	**Ne7—f6**
23. Dd7:b7	**Rh6—g7**
24. Ta1—f1	**Ta8—b8**
25. Db7—d7	**...**

Albul putea lua probabil și pionul a6, dar el preferă să-și mențină

dama în joc în vederea unui atac final asupra regelui.

25...	Tf8—d8
26. Dd7—g4+	Rg7—f8
27. f4:e5!	Nf6—g7

Nu mergea 27... N:e5 din cauza 28. Df5.

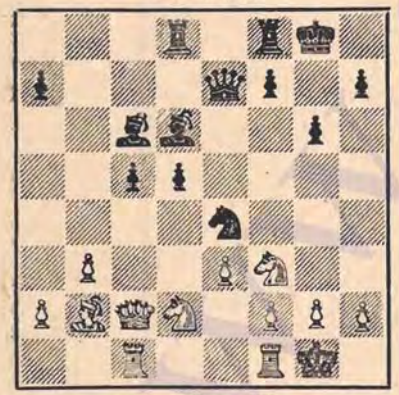
28. e5—e6!	Tb8—b7
29. Dg4—g6	f7—f6
30. Tf1:f6	Ng7:f6
31. Dg6:f6+	Rf8—e8
32. Df6—h8+	Re8—e7
33. Dh8—g7+	...

și negrul a cedat după cîteva mutări lipsite de importanță.

Poziția din diagrama 117 a survenit după a 16-a mutare a albului în partida Nimzovici-Tarrasch (1914). Și aci înainte de a sacri-

117

S. Tarrasch



A. Nimzovici

(Petrograd, 1914)

fica cei doi nebuni, Tarrasch procedează întîi la îndepărtarea piesei care apără flancul regelui — calul f3.

17...	Ce4:d2!!

Negrul schimbă pe neașteptate calul său bine postat de la e4 pentru calul destul de inactiv al albului de la d2. Scopul mutării este însă să deplaseze calul f3, deoarece albului nu-i convine să reia la d2 cu dama din cauza 18... d4 și pionii atîrnați ai negrului devin o forță primejdioasă.

18. Cf3:d2	d5—d4

Înaintarea acesta ar constitui o gravă greșeală strategică (eliberează cîmpul c4 pentru calul alb), dacă negrul n-ar avea la dispoziție combinația care urmează.

19. e3:d4	Nd6:h2+!
20. Rg1:h2	De7—h4+
21. Rh2—g1	Nc6:g2

Aceeași temă: cei doi nebuni se sacrifică pentru a deschide poziția regelui. De data aceasta însă sacrificiul celui de al doilea nebun nu este acceptat, dar nici în felul acesta albul nu reușește să salveze partida.

22. f2—f3	...

După 22. R:g2 Dg4+ 23. Rh1 Td5 24. D:c5 Th5+ albul pierde dama și după aceea (în urma unui șah la g5) și calul d2 — aceeași manevră ca și în exemplul precedent.

22...	Tf8—e8

Negrul preferă atacul de mat continuării mai liniștite 22... N:f1 23. T:f1 c:d4 care ar fi fost probabil suficientă pentru cîștig.

23. Cd2—e4	Dh4—h1+
24. Rg1—f2	Ng2:f1

Acum albul nu poate lua nebunul din cauza Dh2+. Faza finală a partidei este jucată energic de Tarrasch.

25. d4—d5	f7—f5

Aci negrul putea juca simplu 24... Dg2+ 25. Re3 D:c2 26. T:c2 f5 după care albul poate să cedeze. Dar Tarrasch vrea să-și facă adversarul mat...

26. De2—c3	**Dh1—g2+**
27. Rf2—e3	**Te8:e4+**
28. f3:e4	**f5—f4+**

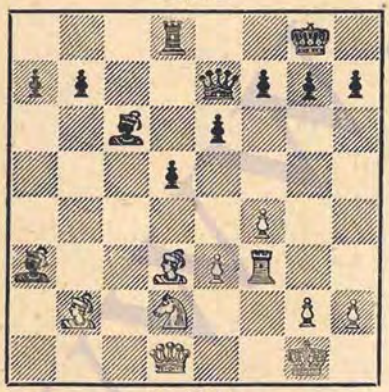
Negrul vrea să dea un mat de problemă. Mai simplu era 28... Dg3+ 29. Rd2 Df2+ 30. Rd1 De2+ mat.

29. Re3:f4	**Td8—f8+**
30. Rf4—e5	**Dg2—h2+**
31. Re5—e6	**Tf8—e8+**
32. Re6—d7	**Nf1—b5+ mat**

În sfîrșit, Alehin a sacrificat și el perechea de nebuni într-o partidă contra lui Drewitt (diagrama 118) jucată în 1923. În poziția din diagramă sacrificiul se joacă parcă de la sine, mai ales cînd cele două exemple de mai sus sînt cunoscute.

118

Drewitt



A. Alehin

(Portsmouth, 1923)

20. Nd3:h7+	**Rg8:h7**
21. Tf3—h3+	**Rh7—g8**
22. Nb2:g7!	**...**

și negrul a cedat. Dacă 22... f6 albul continuă cu 23. Nh6 Dh7 24. Dh5 Nf8 25. Dg4+ Ng7 26. N:g7 și cîștigă.

În exemplele de mai sus am văzut perechea de nebuni utilizată pentru atacul direct la rege. Mult mai des însă, perechea de nebuni este utilizată pentru manevre poziționale (bazate pe deschiderea jocului), care duc în cele din urmă la prăbușirea poziției adversarului. Un exemplu excelent de utilizare poziționlă a perechii de nebuni îl constituie partida Makogonov-Keres, jucată în turneul internațional de la Leningrad-Moscova, 1939.

APĂRAREA OLANDEZĂ

Alb : **Makogonov** Negru : Keres

1. d2—d4	**e7—e6**
2. c4—c4	**Nf8—b4+**

Continuarea aceasta a fost jucată cu mult succes de către Keres în numeroase partide de concurs în perioada 1937—1939. Ea duce de obicei la Apărarea Olandeză, dar în unele partide Keres a jucat 3... c5 cu variante foarte interesante.

3. Cb1—c3	**f7—f5**

Cu 3... Cf6 negrul ar fi putut trece în Apărarea Nimzovici. Keres reia însă în această partidă continuarea pe care a jucat-o în partida sa cu Dr. Euwe la turneul de la Amsterdam 1938.

4. Dd1—b3	**Dd8—e7**
5. a2—a3	**Nb4:c3+**
6. Db3:c3	**Cg8—f6**
7. g2—g3	**d7—d6**
8. Cg1—f3	**...**

Albul nu încearcă să împiedice fianchetarea nebunului negru la b7 deoarece la 8. Ng2 ar fi putut urma 8... e5, după care negrul ca-

pătă un joc cu perspective datorită stăpînirii centrului.

8...	b7—b6
9. Nf1—g2	Nc8—b7
10. 0—0	0—0
11. b2—b4	Cb8—d7
12. Nc1—b2	c7—c5
13. Tf1—d1	...

119

Dacă negrul ar fi jucat acum 13... Tac8, atunci ar fi ajuns la aceeaşi poziţie care a survenit şi în partida Euwe-Keres, citată mai sus. Comentînd această poziţie, Dr. Euwe scrie:

„Aceasta este o poziţie plină de perspective pentru perechea de nebuni: nu există pioni blocaţi, jocul este încordat şi oricînd pot să se deschidă liniile. Din punctul de vedere al negrului, perspectivele de a schimba unul dintre nebunii albului nu sînt prea roze. Ambii nebuni de pe flancul damei — fiecare din ei vizînd poziţia regelui advers — joacă rolul principal. Singura posibilitate de a elimina perechea de nebuni constă în schimbul nebunului b7 pentru nebunul g2. Dacă acest schimb se realizează, atunci negrul stă mai bine; dacă nu se realizează, atunci perechea de nebuni poate deveni în cele din urmă foarte periculoasă".

13...	Cf6—e4

După cum se vede, Keres încearcă să îmbunătăţească jocul negrului faţă de partida sa cu Euwe.

14. Dc3—b3	Cd7—f6
15. d4:c5!	b6:c5

Reluarea cu pionul „b" este forţată, deoarece după 15... d:c5 albul ar fi obţinut puternicul cîmp central e5 pentru figurile sale. Acum negrul rămîne cu un pion slab la d6 şi nu poate spera să obţină un joc bun decît în cazul cînd reuşeşte să capete atac, lucru destul de dificil.

16. Cf3—d2!	Ta8—b8

Negrului nu-i convine simplificarea care ar rezulta după 16... C:d2 17. T:d2 N:g2 18. R:g2 deoarece finalul ar fi fost evident favorabil albului, al cărui nebun este superior calului negru. Afară de aceasta, slăbiciunea pionului d6 s-ar fi accentuat.

17. f2—f3	Ce4:d2
18. Td1:d2	Nb7—a8
19. Db3—e3!	...

Foarte bine jucat. Albul n-are nici un interes să blocheze jocul pe flancul damei cu 19. b5, deşi ar fi obţinut în felul acesta perspectiva unui pion liber. Planul albului este să menţină presiunea asupra punctului c5, împiedicînd în felul acesta orice acţiune a negrului în legătură cu înaintarea d6—d5. Afară de aceasta se ameninţă schimbul la c5 urmat de ocuparea coloanei „d" şi a cîmpului e5.

19...	f5—f4!?

Desigur, mutarea aceasta nu este cea mai bună dar este foarte greu de indicat ce ar fi putut juca negrul. Probabil planul cel mai bun

ar fi constat în 19... Tfd8 menținînd deocamdată poziția actuală de pioni și așteptînd desfășurarea acțiunii adversarului.

20. De3—d3 ...

Nu 20. g:f4 Ch5 după care negrul capătă contrajoc.

20...	**f4:g3**
21. h2:g3	**Tf8—d8**
22. Dd3—e3	**c5:b4**

După mutarea aceasta nebunul b2 intră decisiv în joc pe diagonala a3—f8. Negrul nu mai avea însă apărări suficiente împotriva amenințărilor multiple ale albului: 23. b:c, 23. Tad1 și 23. Nh3.

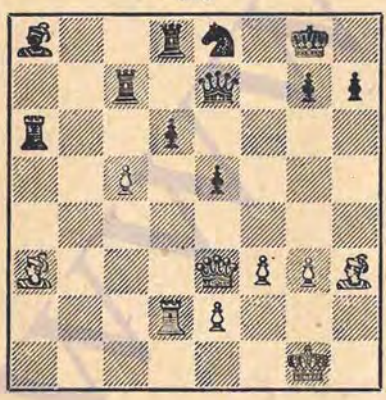
23. a3:b4	**Tb8:b4**
24. Ta1:a7	**Tb4—b7**
25. Ta7—a6!	**Tb7—c7**
26. Ng2—h3!	**...**

Forțele albului se concentrează împotriva celor doi pioni slabi ai negrului de la e6 și d6.

26...	**e6—e5**
27. Nb2—a3	**Cf6—e8**

28. c4—c5! (vezi diagrama 120).

120



Deschide decisiv toate liniile. Negrul nu poate juca 28... d:c5 din cauza 29. Te6 T:d2 30. T:e7 Td1+ 31. Rf2 T:e7 32. Db3+ Td5 33. e4 și albul cîștigă.

28...	**Tc7—c6**
29. c5:d6	**Ce8:d6**
30. Td2:d6	**Tc6:d6**
31. Na3:d6	**De7—b7**
32. Nh3—e6+	**Rg8—h8**
33. De3—b6	**Td8—e8**
34. Nd6:e5	**Db7—e7**

35. Ta6—a7 și negrul a cedat.

Perechea de nebuni poate constitui în multe poziții o compensație mai mult decît suficientă pentru dezavantajele materiale. Astfel, de exemplu, se știe că în majoritatea cazurilor un turn și doi nebuni sînt mai tari decît două turnuri și un cal. Dar cele mai frecvente cazuri sînt acelea cînd cei doi nebuni compensează un pion (sau chiar doi) în minus. Un exemplu interesant îl constituie următoarea partidă Lasker-Tarrasch, jucată la turneul internațional de la Mährisch-Ostrau, 1923.

După o deschidere jucată greșit (**1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. c4 Cb6 4. d4 d6 5. f4 d:e5 6. f:e5 Cc6 7. Ne3 Nf5 8. Cc3 e6 9. Cf3 Nb4 10. Nd3? Ng4! 11. Ne2 N:f3 12. g:f3 Dh4+ 13. Nf2 Df4**) Lasker (care avea albul) a început să manevreze pentru a obține contrașanse. În acest scop el sacrifică un pion, ceea ce face pe negru să se depărteze de planul său strategic — atacul asupra centrului alb de pioni. Astfel după **14. Tg1! 0—0—0 15. Tg4 D:h2 16. Th4 Dg2 17. Nf1 Dg5 18. Dc2 h5 19. Td1 Dh6 20. a3 Ne7 21. Th3 Ng5 22. De4 f6 23. e:f6 D:f6** s-a ajuns la o poziție în care datorită perechii de nebuni, șansele albului nu sînt mai rele. Tarrasch nu și-a dat seama însă de aceasta și fiind convins că stă mai bine datorită pionului în plus, face o greșeală decisivă, punînd damele la schimb **24. Ne2 Df5?** și după **25. D:f5 e:f5** — dintr-o dată albul capătă șanse supe-

rioare. Să analizăm poziţia din diagrama 121 din punctul de vedere al caracteristicilor strategice. Negrul este mai tare din punct de vedere material, dar dacă examinăm poziţia mai atent, constatăm că majoritatea de trei pioni contra unul pe care o are negrul este mai greu de valorificat decît majoritatea de patru pioni contra trei a albului de pe flancul damei. Aceasta se datoreşte pe de o parte faptului că pionii albului domină centrul, iar pe de alta susţinerii active pe care o au din partea celor doi nebuni bine plasaţi. Negrul a subapreciat forţa ofensivă a acestei majorităţi, supraapreciind în acelaşi timp propria majoritate. În continuarea partidei, Lasker demonstrează cu multă precizie că şansele albului sînt superioare. A urmat :

121

S. Tarrasch

Em. Lasker

26. Ne2—d3	**g7—g6**
27. Cc3—e2	...

Albul nu se lasă tentat de mutarea 27. Tg3, după care negrul ar fi obţinut avantaj prin 27... Nh4 28. T:g6 N:f2+ 29. R:f2 C:d4.

27...	**h5—h4**

Desigur, negrul are ideea de a întreprinde ceva pe flancul regelui, unde are majoritatea de pioni. Dar pionul h4 devine slab, el trebuind să fie susţinut tot timpul de două figuri negre. De aceea era mai bine Cc8—e7, aducînd calul pe flancul regelui.

28. f3—f4	**Ng5—f6**
29. b2—b4	**Rc8—b8**

Regele negru trebuie să se deplaseze pentru a face reală ameninţarea asupra pionului d4, deoarece nu mergea 29... C:d4, iar după dublul schimb la d4 albul joacă N:f5+ şi cîştigă.

30. d4—d5	**Cc6—e7**
31. Re1—f1	**Cb6—c8?**

Cu intenţia de a sparge centrul de pioni al albului prin c7—c6, mutare care nu mergea direct din cauza replicei d5—d6. Mai bine ar fi fost însă 31... Ca4 cîştigînd un tempo datorită ameninţării 32... Cb2.

32. b4—b5!	**c7—c6?**

Negrul îşi continuă planul, nerespectînd principiul bine cunoscut că perechea de nebuni devine mai tare pe măsura deschiderii jocului. Deşi negrul stătea deja destul de rău, indicată era blocarea pionilor albi cu 32... b7—b6, deşi ar fi apărut noi slăbiciuni la a6 şi c6.

33. b5:c6	**b7:c6**
34. Td1—b1+	**Rb8—a8**
35. Ce2—d4!	...

Calul alb ameninţă să pătrundă decisiv pe la e6 în poziţia negrului. Nu merge 35... c:d5 36. c:d5 T:d5 din cauza 37. Ce6 Td7 38. Ne2 Cb6 39. N:b6 a:b6 40. T:b6 şi albul cîştigă. De aceea schimbul următor este forţat.

35...	Nf6:d4
36. Nf2:d4	Th8—h7
37. Nd4—e5	Cc8—d6
38. c4—c5	Cd6—b7
39. d5—d6	Ce7—d5

Vezi diagrama 122. Poziția este foarte instructivă. Perechea de nebuni a albului domină întregul joc. Majoritatea de pioni de pe flancul damei a dus la crearea unui pion liber apărat care paralizează jocul negrului. Albul cîștigă în cîteva mutări.

A mai urmat: **40. Tc1 Tf8 41. Na6 Cf6 42. N:f6!** (perechea de nebuni și-a făcut datoria. Acum albul trece la realizarea cîștigului pe baza pionului liber apărat d6) **42... T:f6 43. Te3 Tf8 44. Tce1 T7h8 45. d7 Rb8 46. Te8+ Rc7 47. N:b7** și negrul a cedat.

122

b. Perechea de nebuni în final

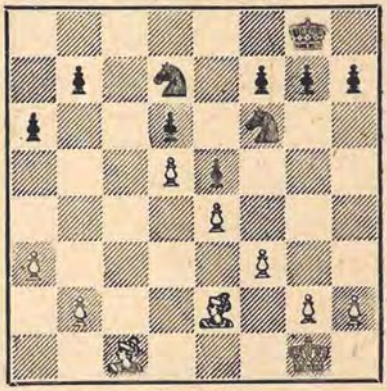
Perechea de nebuni constituie un avantaj apreciabil în final. În general regulile arătate în lupta nebunului împotriva calului sînt valabile și aci, dar și mai accentuate în favoarea nebunilor. Astfel, de exemplu, prezența unui pion liber asigură aproape întotdeauna cîștigul de partea perechii de nebuni. Se poate afirma că apărarea are șanse numai în poziții blocate, în timp ce perechea de nebuni dă șanse de cîștig chiar atunci cînd nu există nici un alt avantaj strategic, cu condiția ca pionii să fie împărțiți pe ambele flancuri și să-și păstreze mobilitatea.

Un exemplu clasic al felului cum se realizează avantajul perechii de nebuni într-un final în care celelalte caracteristici strategice nu prezintă decît o importanță secundară, este sfîrșitul celei de a 6-a partide a meciului Flohr-Botvinnik (1933).

În poziția din diagrama 123, pionii fiind împărțiți în două grupe egale, nu se vede cum ar putea albul să forțeze crearea unui pion liber. Pionul negrului de la d6 nu constituie decît o slăbiciune teoretică, deoarece albul nu-l poate ataca în mod eficace. Singurul avantaj al albului constă în perechea

123

M. Botvinnik



S. Flohr

de nebuni, dar realizarea lui este extrem de dificilă. Jocul care urmează constituie un model pentru tehnica de urmat în astfel de poziții.

1... Rf8 2. Rf2 Re7 3. Ne3 Rd8 4. Re1 Rc7 5. Rd2.

Ambii regi s-au apropiat de aripa damei, unde se prevede începerea ostilităților. Este interesant de remarcat că în timp ce regele alb mai are posibilitatea de a înainta, regele negru este oprit de la distanță de către perechea de nebuni.

5... Cc5 6. b4!

Schimbul la c5 ar fi constituit o greșeală gravă, după care partida s-ar fi terminat repede remiză, deoarece negrul ar fi blocat pionul d5, instalîndu-și calul pe d6, după care jocul său ar fi fost chiar puțin mai bun (vezi finalul Eliskases-Flohr).

6... C5d7

Retragerea calului este forțată și lucrul acesta trebuia să fie bine calculat de către alb de la mutarea precedentă. Într-adevăr, nu merge 6... Cb3+ din cauza 7. Rc3 și albul cîștigă un pion, dar varianta 6... Ca4 7. Nd1 b5 (după 7... Cb6 8. Rc3 urmat de a3—a4—a5 se ajunge la aceeași poziție ca în partidă) nu era de loc simplă. Întrebarea care se pune este dacă albul schimbînd la a4, cîștigă sau nu. O analiză a lui Euwe demonstrează că da. Iată varianta principală: 8. N:a4 b:a4 9. Rc3 Rb7 10. Rc4 Cd7 11. b5! a5! 12. b6! Ra6! 13. b7! Cb8! (lupta se dă în jurul mutării decisive Rc4—b5) 14. f4! f6! 15. f5 Cd7 16. g4 h6 17. h4 Cb8 18. h5 Cd7 19. Ng1 Cb8 20. Nf2 Cd7 21. Ne3 și albul cîștigă. Este puțin probabil ca Flohr să fi văzut în timpul partidei o variantă atît de lungă. El a apreciat însă intuitiv finalul după 8. N:a4 în favoarea albului.

7. g3 Cb6 8. Rc2 Cbd7

Aci însă probabil 8... Ca4 ar fi fost ceva mai bine, deoarece albul nu mai dispune, după Nd1, de amenințarea directă N:a4.

9. a4! Cb6 10. a5! Cbd7

După cum se vede, împotriva tacticii pasive a negrului albul își desfășoară metodic planul strategic. Înaintarea pionilor pe flancul damei a dus la limitarea razei de activitate a cailor negri. În același timp albul își păstrează posibilitatea de a juca la momentul oportun b4—b5, forțînd deschiderea jocului.

11. Nc1 Rd8 12. Nb2

Acum albul caută să-și întărească poziția în centru și pe flancul damei prin înaintarea f3—f4, pe care o pregătește amănunțit.

12... Ce8 13. Rd2 Cc7 14. Re3 Re7 15. Nf1 Cb5

Probabil atunci cînd a permis a3—a4—a5, negrul și-a închipuit că va obține contrașanse prin stăpînirea cîmpului b5. Dar toate cîmpurile de acces ale calului sînt controlate de către nebunul b2, astfel că poziția lui nu contribuie cu nimic la îmbunătățirea jocului negru.

16. h4 Cc7 17. Nh3!

După mutarea aceasta negrul trebuie să țină tot timpul seama de posibilitatea Nc8, ceea ce are drept consecință imobilizarea calului d7.

17...Ce8 18. f4! f6

Mutarea aceasta era necesară, deși momentan nu mergea 19. N:d7 din cauza e:f4+ nici 19. f:e5 C:e5 20. N:e5 d:e5 21. Nc8 Cd6. Albul

însă ar fi jucat întîi Rf3, după care f6 tot trebuia jucat. Acum urmează o serie de mutări foarte fine, care duc în cele din urmă la crearea unui pion liber.

19. Nf5! g6 20. Nh3 h6

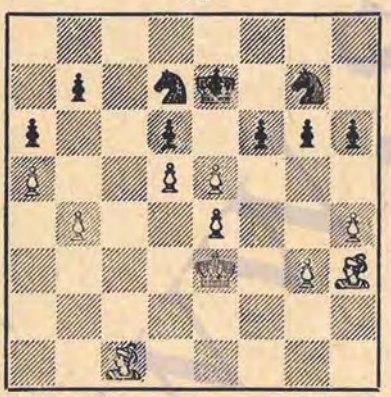
Manevra nebunului la f5 a dus la o nouă slăbire a pionilor negri. Mutarea h6 are de scop să prevină o eventuală înaintare f4—f5, după care prin f5:g6, g3—g4 și h4—h5 albul și-ar fi creat un pion liber. Pionul h6 devine însă un obiectiv de atac.

21. Nc1!

Nebunul vizează pionul h6 deși diagonala sa este întreruptă de rege și pion.

21... Cg7 22. f:e5!

124



Cu ajutorul acestei mici subtilități tactice, albul își creează totuși un pion liber, deoarece nu merge 22... f:e5 din cauza 23. Rf3! h5 (forțat) 24. Ng5+ Re8 25. Nh6!! și cîștigă unul din cai. La 22... C:e5 urmează 23. Nc8, astfel că negrul este silit să reia cu pionul „d", după care albul capătă un pion liber apărat.

22... d:e5 23. Rf3 h5 24. Ne3 Rd6 25. Nh6 Ce8 26. g4

Cu amenințarea neplăcută 27. g:h5 urmat de Nh3—f5—g6:h5, cîștigînd un pion. De aceea negrul este silit să ia la g4, după care însă pionul g6 devine o slăbiciune pe care albul o poate ataca prin Ng4—e6—f7. Important este și faptul că negrul nu poate juca g6—g5 din cauza h4—h5 și albul capătă un pion liber.

26... h:g4+ 27. N:g4 Cc7 28. Ne3 Cb5 29. Re2!

Nebunul nemaifiind la b2, calul negru de la b5 are o oarecare libertate de acțiune. De aceea albul se grăbește să-l imobilizeze.

29... Cc7

Nu mergea 29... Cd4+ din cauza 30. N:d4 e:d4 31. N:d7 R:d7 32. Rd3 Re7 33. R:d4 Rd6 34. e5+! f:e5 35. Re4 și albul cîștigă.

30. Rd3

Cu amenințarea 31. Rc4 urmat de 32. Nc5+. La 30... Cb5 poate urma 31. Ne6 Re7 32. Nc5+ Re8 33. d6 și regele alb pătrunde pe la c4 și d5.

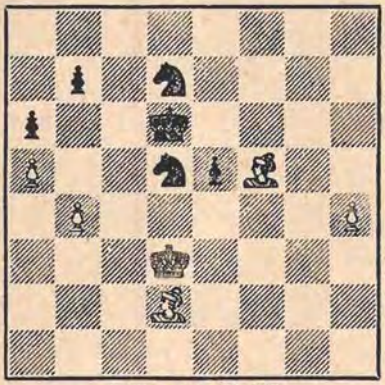
30... f5

Pînă acum negrul s-a limitat la o apărare pasivă. Dîndu-și seama însă că această tactică nu mai este suficientă împotriva amenințărilor albului, el se decide să întreprindă o contraacțiune care însă nu reușește, deși se elimină pionul liber și caii negrului capătă oarecare libertate de mișcare.

31. e:f5 g:f5 32. N:f5 C:d5 33. Nd2

Vezi diagrama 125. Acum s-a ajuns la un final clasic în care pionul liber depărtat asigură albului un cîștig simplu.

125



Poziția după 33.Nd2

33... C7f6 34. Rc4 Rc6 35. Ng6

Sprijinit de cei doi nebuni, pionul liber al albului amenință să înainteze.

35... b5+ 36. Rd3! Ce7 37. Ne4+!

Albul nu mai are acum nevoie de perechea de nebuni pentru a obține cîștigul.

37... C7d5 38. Ng5! Ch5

Dacă 38... C:e4 39. R:e4 C:b4 40. h5 și pionul „h" nu mai poate fi ajuns.

39. Nf3 Cg3 40. Nd2 Rd6 41. Ng4 Cf6 42. Nc8 Rc6 43. Ne1!

Albul joacă foarte precaut. El nu se grăbește să ia pionul a6, după care pentru moment unul dintre nebunii săi rămîne afară din joc, ci caută să deplaseze pe cîmpuri mai proaste caii negri, pentru a preveni astfel o înaintare neplăcută a pionului liber „e".

43... e4+ 44. Rd4 C3h5 45. Nf5! Rd6 46. Nd2! și negrul a cedat. Pionul e4 nu mai poate fi apărat și albul cîștigă ușor cu pionul liber „h".

126

Veltmander

S. Flohr

(Tartu, 1950)

Tot Flohr a realizat cîștigul pentru alb în poziția din diagrama 126, survenită într-o partidă cu Veltmander, jucată în semifinala celui de al XVIII-lea campionat al U.R.S.S., 1950.

Apreciind această poziție la care s-a ajuns după mutarea a 20-a a negrului[1] marele maestru Flohr, care este astăzi fără îndoială unul dintre cei mai mari experți în finalurile cu perechea de nebuni, s-a exprimat în modul următor:

„Cîțiva participanți (ai semifinalei de la Tartu. N. A.) au declarat că Lasker ar fi salvat partida jucînd cu negrul. Lucrul acesta, desigur, este greu de verificat. După părerea mea, la un joc exact al albului chiar cea mai bună apărare, care de altfel în jocul practic este foarte dificilă, nu poate salva partida negrului. Dacă negrul ar fi

[1] Primele mutări ale partidei au fost următoarele: 1.Cf3 Cf6 2.c4 e6 3.b3 Ne7 4.Nb2 0—0 5.e3 d5 6.Ne2 b6 7.0—0 c5 8. d4 c:d4 9.C:d4 Nb7 10.Cc3 Cbd7 11.Tc1 Tc8? (d:c4!) 12.c:d5 C:d5 13.C:d5 N:d5 14.T:c8 D:c8 15.Cf5! e:f5 16.D:d5 Cc5 17.Nc4 De6 18.D:e6 C:e6 19.Td1 Td8 20.T:d8+ N:d8.

avut pionul la e6, atunci el ar fi avut desigur, toate șansele de remiză. Pionul fiind însă la f5, drumul regelui alb în centru este deschis și slăbiciunea punctului d5 trebuie să-și spună cuvîntul. Faptul că regele alb este activ joacă un rol hotărîtor".

După cum se vede din acest comentariu, realizarea cîștigului în poziția din diagramă reprezintă o problemă tehnică dificilă și de aceea jocul marelui maestru Flohr în continuare constituie un model deosebit de instructiv de valorificare a avantajului perechii de nebuni.

Prima fază a finalului constă în centralizarea regelui alb :

21. Rf1 Nc7 22. g3 g6 23. Re2 Nd6 24. Rd3 Cc7

Negrul și-a așezat figurile ușoare în așa mod încît să împiedice complet pătrunderea regelui alb pe orizontala a 5-a. De aceea următorul pas al albului în planul de cîștig este de a crea o slăbiciune în formația pionilor negri de pe flancul damei, care să constituie un obiectiv de atac. Lucrul acesta nu poate fi obținut decît prin înaintarea pionilor proprii.

Să vedem cum realizează practic Flohr această parte a planului său.

25. a4 Rf8 26. Nf6 a6

„Lucrul acesta este deja plăcut albului. La a6 pionul va deveni obiectivul de atac al nebunului de cîmpuri albe, iar calul va fi legat de apărarea lui. Se pune întrebarea: ce ar fi făcut albul dacă negrul ar fi lăsat pionul la a7? El ar fi jucat Rc3, apoi b2—b4—b5 și negrul ar fi rămas cu pionul slab la a7. Atunci albul, realizînd străpungerea a4—a5, ar fi pătruns cu regele în lagărul adversarului" (Flohr).

27. Rc2 Re8 28. Nf1 Rd7 29. Ng2 h5

„În astfel de finaluri nu trebuie mutați pioni provocînd astfel slăbirea lanțului de pioni. Pentru alb va fi mai ușor să sfărîme acest lanț și să creeze și pe flancul regelui obiective de atac pentru nebunul de cîmpuri albe. Din punct de vedere psihologic această mutare este însă explicabilă. Negrul este redus la o apărare pasivă și el ar vrea să schimbe un pion pe flancul regelui, ceea ce i-ar fi mărit șansele de remiză" (Flohr).

30. Rd3 Nb4 31. Nd4 b5 32. Nb7 b:a4 33. b:a4 Ne1 34. e4 f:e4+ 35. R:e4 Nb4 36. Nb6 Ce6 37. Rd5 Cc7+ 38. Re5

Albul a considerat probabil că finalul cu nebuni de culori diferite care rezultă după 38. N:c7 R:c7 39. N:a6 nu poate fi cîștigat.

38... Ne7 39. h4 f6+ 40. Re4 Nd6 41. Rf3 Re6 42. Nc8+ Rf7

Dacă regele negru pătrunde la d5, atunci după 43. Nd7 negrul n-are mutări bune (Flohr).

43. Na5 g5

Înaintarea aceasta, după părerea lui Flohr, ușurează realizarea cîștigului de către alb. La o apărare complet pasivă a negrului, planul de cîștig al albului ar fi constat din următoarele etape:

— postarea regelui alb la c4;

— schimbarea nebunului de cîmpuri negre;

— după aceasta finalul ar fi fost cîștigat de către alb datorită slăbiciunii pionului a6 și a faptului că pionii negrului pe flancul regelui se află pe cîmpuri albe.

În ultima parte a acestui plan se verifică posibilitatea de a schimba la momentul oportun unul dintre nebuni pentru a intra într-un final favorabil de nebun contra cal (vezi pag. 111).

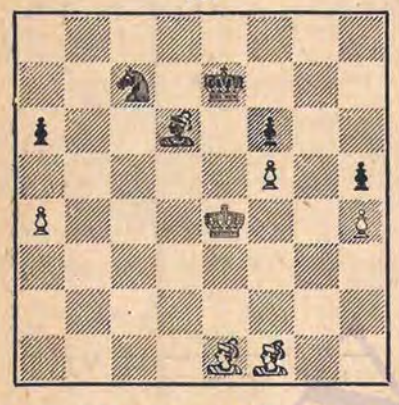
44. Re4 g:h4 45. g:h4 Rg6 46. Nb6 Ca8 47. Nd4 Cc7 48. Nd7 Nb4 49. Nb6 Nd6 50. Na5 Rg7 51. Nc8 Rg6 52. f4 Rg7 53. Nh3 Rg6 54. f5+ Rf7 55. Nf1 Re7

„La 55... Ng3 albul ar fi jucat 56. Rf3, după care şi-ar fi regrupat nebunii la e1 şi e2. De aceea ar fi fost mai exact 55. Ne1" (Flohr).

56. Ne1

Vezi diagrama 127. Acum partida intră în ultima fază: pionul slab

127



de la h5 nu poate fi apărat şi după căderea lui, înaintarea pionului liber alb „h" va decide jocul.

56... Ne5 57. Ne2 Ce8 58. Nb4+ Cd6+

Sau 58... Nd6 59. N:d6+ C:d6+ 60. Rf4 şi albul cîştigă uşor.

59. Rd5 a5 60. Na3 Rd7 61. N:h5 Cc8

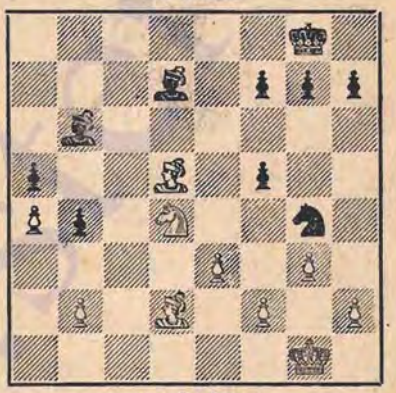
Pionul f5 nu poate fi luat din cauza legării 62. Ng4. De asemenea 61... Ng3 este un atac iluzoriu din cauza ameninţării asupra calului d6.

62. Ne2 Cb6+ 63. Re4 Re8 64. Nc5 Cc8 65. Rd5 şi negrul a cedat. Regele alb pătrunde la e6, după care pionul „h" înaintează decisiv. La 65... Rf7 urmează 66. Nh5+ Rg8 67. Ne8 şi Nd7 cu cîştigul calului.

Perechea de nebuni constituie o mare forţă în legătură cu existenţa unui pion liber. În acest caz ea poate compensa chiar un însemnat dezavantaj material, cum se poate vedea din următorul sfîrşit al partidei Smîslov-Evans, jucată în meciul U.R.S.S.—S.U.A. la Olimpiada de la Helsinki, 1952.

128

L. Evans



V. Smîslov

(Helsinki, 1952)

Ultima mutare a albului, care a dus la poziţia din diagrama de mai sus, a fost **26. Cb3—d4!**. Tentat de cîştigul unui pion, negrul a ales o continuare care a creat albului un puternic pion liber central, pe coloana „d", a cărui forţă s-a dovedit uriaşă.

26... N:d4

Era mai bine 26... Cf6 urmat de Ce4, păstrînd şanse de remiză.

27. e:d4 N:a4 28. Nc4 Cf6 29. d5

Dintr-odată pionul liber „d" începe să înainteze ameninţător. În

afară de aceasta, albul mai amenință și manevra Nd2—f4—c7, cu recîștigarea pionului.

29... Nc2?

Duce la pierdere de timp. Nebunul trebuia dus de la început la d7.

30. f3 Ce8 31. Nf4 Na4 32. Rf2 Rf8 33. Re3 Re7 34. Rd4 Nd1 35. Rc5! N:f3

129

Acum negrul are doi pioni în plus, dar acest avantaj material se dovedește o compensație insuficientă pentru pionul liber al albului, care susținut de cei doi nebuni capătă o forță de înaintare excepțională.

36. d6+ Rd7 37. Nb5+

Albul nu se lasă tentat de recîștigarea materialului sacrificat. După 37. N:f7 Cf6 amenințarea Ce4 ar fi dat negrului posibilități de apărare.

37... Rd8 38. Rb6 Cf6

Necesar pentru a para amenințarea d6—d7 urmat de Nc7+.

39. Ng5! Nd5 40. R:a5 b3 41. Rb4 Ne6 42. Na4 Rc8 43. N:f6!

Din nou metoda schimbării la momentul oportun a unuia dintre nebuni, de astădată intrînd într-un final cîștigat de nebuni de aceeași culoare.

43... g:f6 44. d7+!

O subtilitate importantă. Dacă direct 44. N:b3 atunci 44... Rd7 și albul nu mai poate cîștiga, de exemplu: 45. N:e6+ f:e6 46. Rc5 e5 47. b4 e4 etc.

44... Rd8

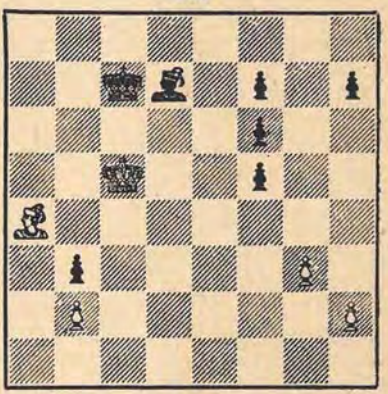
Acum finalul de pioni care rezultă după 44... N:d7 45. N:d7+ R:d7 46. R:b3 este cîștigat de alb, din cauza slăbiciunii pionilor negri de pe flancul regelui.

45. Nb5 Rc7

Sau 45... Nd5 46. Rc5 Nf3 47. Rd6 Ng4 48. Nc4 Nd1 49. N:f7 h6 50. Ne6 Nc2 51. Nd5 Nd1 52. Re6 Nc2 53. Nc6 și pionii negri cad.

46. Nc6 Rd8 47. Na4 Rc7 48. Rc5 N:d7

130



49. N:b3!

Acum finalul de pioni după 49. N:d7 R:d7 50. Rc4 f4! era re-

mizã: 51. g:f4 Re6 52. R:b3 Rf5 53. Rc4 R:f4 54. b4 Re5! 55. Rc5 Re6! etc.

49... Ne6 50. Nd5 Rd7 51. b4 Rc7 52. b5 N:d5

Sau 52... Rd7 53. b6 Rc8 54. Rd6 etc.

53. R:d5 Rb6 54. Rc4 Rb7 55. Rc5 Rc7 56. b6+ Rb7 57. Rb5 h5 58. h4 Rb8 59. Rc6 Rc8 60. b7+ Rb8 61. Rb6 f4 62. g:f4 f5 63. Rc6 f6 64. Rd6 R:b7 65. Re6 şi negrul cedează.

Un alt exemplu interesant de luptă a perechii de nebuni împotriva nebun şi cal este cel din diagrama 131.

131

F. Olafsson

S. Reshevsky

(Dallas, 1957)

În această poziţie partida s-a întrerupt. După cum afirmă însuşi Reshevsky, în primul moment a avut impresia că are ceva şanse dar nu era prea optimist. Analiza a arătat însă că această poziţie este cîştigată. Tehnica pe care o demonstrează Reshevsky în continuare este deosebit de instructivă.

42. Nc4 Rf8 43. f4 Nf6 44. Rf2 Re8

Regele negru nu poate muta la e7 din cauza 45. Nd2 Cc6 46. Nd5 şi albul cîştigă un pion.

45. Nd2 Nd8 46. Re3 Cf5+ 47. Re4 Rd7

Nu merge 47... Cd6+ 48. Rd5 C:c4 49. R:c4 Rd7 50. Rb5 şi albul cîştigă pionul a5.

48. Rd5 Nb6 49. Nb5+ Rc7 50. h3!

Albul ameninţă să-şi înainteze pionii de pe flancul regelui, pentru ca apoi pătrunzînd cu regele prin e5 la f6 să cîştige.

50... C:g3 51. Ne8 Cf1

Negrul nu-şi poate apăra pionii de pe flancul regelui, de exemplu 51... Cf5 52. N:f7 Ce7 53. Re6 Rd8 54. Rf6 Nd4+ 55. Rg5 şi pionul g6 cade.

52. Ne1 Ce3+ 53. Re5

Nu era bine 53. Re4 din cauza 53... Cf5 şi pionul f7 este indirect apărat prin şahul la d6.

53... Cc4+

Era mai bine 53... Nd4+ deoarece după 54. R:d4 Cc2+ 55. Re5 C:e1 56. N:f7 Cd3+ negrul ar fi putut opune mai multă rezistenţă, deşi în cele din urmă albul trebuie să cîştige. În această variantă dată de Reshevsky albul poate juca însă mai bine 55. Re4 C:e1 56. N:f7, după care nu se vede ce mai face negrul.

54. Rf6 Nd4+

După Reshevsky era mai bine 54... Ne3, deşi după 55. N:f7 Cd2 56. N:g6 N:f4 57. N:h5 albul trebuie să cîştige printr-un joc atent.

55. R:f7 Cd6+ 56. Rf8 C:e8 57. R:e8

Finalul acesta cu nebuni de aceeași culoare este ușor cîștigat de alb.

57... Ne3

Nu merge 57... Rd6 din cauza 58. Nd2 urmat de Rf7

58. N:a5+ Rc6 59. Rf7 N:f4 60. R:g6 h4 61. Rh5 și negrul a cedat deoarece la 61... Ng3 urmează 62. Nd8 Rc5 63. N:h4 Nd6 64. Ne1 și albul cîștigă simplu.

În acest final superioritatea albului a fost determinată de faptul că pionul negru a5 a constituit tot timpul o țintă de atac vulnerabilă, în timp ce pionul a4 nu era atacabil, iar pe de altă parte de faptul că regele negru a avut posibilitatea de a ajunge mult mai repede în centru.

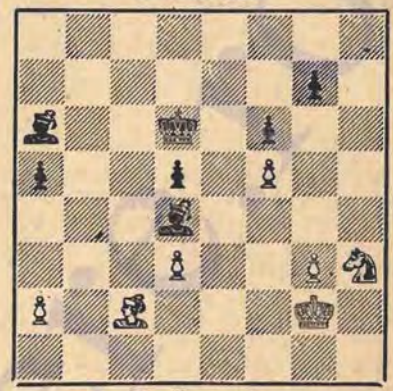
Metoda clasică de stînjenire a libertății de mișcare a cailor este demonstrată de următorul sfîrșit al partidei Tarrasch-Rubinstein, jucată la marele turneu internațional de la San Sebastian 1912. Este interesant de remarcat că această metodă, care se bazează pe controlarea tuturor cîmpurilor care ar putea fi bune pentru cai, a fost pentru prima oară pusă în practică de către Steinitz și popularizată tocmai de către Tarrasch, care în partida aceasta apare ca „victimă" a propriei sale teorii.

Poziția din diagrama 132 a rezultat după a 40-a mutare a albului (40. Nd1:c2). Materialul este egal, dar cei doi nebuni asigură negrului cîștigul datorită faptului că toate cîmpurile bune ale calului alb sînt controlate (în special c4 și e4). Rubinstein realizează avantajul negrului cu o tehnică admirabilă :

40... Re5 41. g4 Ne3

132

A. Rubinstein



S. Tarrasch

Acum calul alb este complet pat. La 42. Cf2 negrul schimbă și cîștigă un pion după Rf4, astfel că albului nu-i mai rămîne decît continuarea din partidă.

42. Rf3 Rd4 43. Nb3 Nb7 44. Re2 Na6

Negrul repetă mutările pentru a cîștiga timp de gîndire.

45. Nc2 Nb5 46. a4 Nd7

Cu amenințarea g7—g6

47. Rf3 Rc3 48. R:e3 d4+!

O mutare intermediară importantă care fixează pionul d3 pe un cîmp alb. Finalul de nebun contra cal care urmează este ușor cîștigat de negru.

49. Re2 R:c2 50. Cf4 N:a4 51. Ce6 Nb3 52. C:d4+ Rb2 53. Cb5 a4 54. Re3 a3 55. C:a3 R:a3 56. Rd4 Rb4 și albul a cedat.

Pentru a încheia acest capitol, dăm un exemplu de felul cum trebuie folosite posibilitățile de apărare împotriva perechii de nebuni.

Poziția din diagrama 133 a survenit în a 3-a partidă a meciului pentru campionatul mondial dintre Euwe și Alehin (1937).

133

A. Alehin

M. Euwe

Albul are un pion în plus și perechea de nebuni, ceea ce la prima vedere ar trebui să constituie un avantaj suficient pentru cîștig. Dar datorită faptului că pionii albi sînt blocați de figurile negre, care dețin poziții dominante, Alehin reușește să obțină remiză. Partida a continuat astfel :

1... Rf7 2. h4

Aceasta este singura șansă a albului. Prin amenințarea Nf4 și h5 el caută să producă o eventuală slăbire a flancului regelui negru.

2... g5!

Previne amenințarea arătată mai sus.

3. Nh5+ Re7!

Greșit ar fi fost 3... Rf6? din cauza 4. Nd8+ Rf5 5. g4+ Re6 6. h:g5 cu cîștigul unui pion. De asemenea, greșit era 3... Rg7 din cauza 4. Nd8 după care negrul este silit să bată la h4 și albul poate pătrunde pe cîmpul f4.

4. Ng4 Nb7 5. Ne5

Tot ce mai poate obține albul este un final cu nebuni de aceeași culoare. Pe tablă au mai rămas însă prea puțini pioni, astfel că negrul reușește să obțină remiza. A mai urmat :

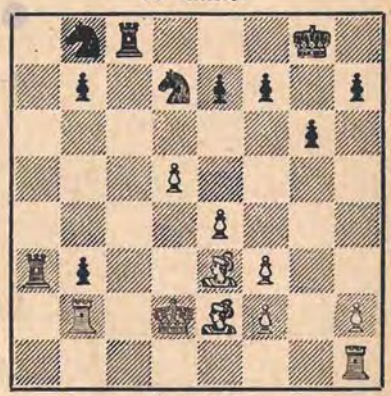
5... C:e5 6. d:e5 g:h4 7. Rg1 și deși Euwe a mai jucat încă 25 de mutări, partida s-a terminat remiză.

Un alt exemplu în care perechea de nebuni se dovedește inferioară este continuarea partidei Euwe-Smîslov, din poziția din diagrama 134 (vezi începutul partidei la pag. 17).

Jocul a continuat : **21... Ca6 22. Thb1 Cac5 23. Nd4** (Euwe a considerat probabil că va putea recîștiga pionul b3, rămînînd astfel în avantaj, datorită centrului puternic și perechii de nebuni. După cum se vede însă, pionul b3 re-

134

V. Smîslov



M. Euwe

zistă atacului. Smîslov dă următoarele două variante posibile, în care negrul păstrează avantajul :

23. Nb5 Ce5 24. N:c5 T:c5 25. T:b3 C:f3+ 26. Re3 T:b5 27. T:a3 T:b1 28. R:f3 f6 29. Tc3 h5 30. Tc7 Rf8 și 23. Nd1 Ta2 24. T:a2 b:a2 25. Ta1 Ta8 26. Rc3 e6 27. d:e6 f:e6 28. Nc2 b6 și dacă 29. Rb2 atunci 29... Ce5.

23... e5! 24. d:e6

„La 24. Ne3 ar fi putut urma 24... f5 25. e:f5 g:f5 26. f4 e:f4 27. N:f4 Ta4 28. Ne3 f4 sau 28. Nh6 Rf7 și negrul are toate figurile în joc în timp ce turnurile albului sînt paralizate de blocada pionului advers" (Smîslov).

De asemenea, după 24. Nc3 f5 25. e:f5 g:f5 26. Nb5 b6 negrul păstrează pionul în plus și șanse de cîștig.

24... C:e6 25. Ne3 C7c5 26. N:c5

Cu aceasta albul renunță la perechea de nebuni, trecînd astfel la o apărare cu totul pasivă. La încercarea 26. Nc4, recomandată de Keres, Smîslov dă varianta: 26... C:e4+! 27. f:e4 T:c4 28. Rd3 Tb4 29. f3 f5! 30. Rc3 Tb5 31. e:f5 g:f5 32. T:b3 T:b3+ 33. T:b3 T:b3+ 34. R:b3 f4 și 35. Nd2 Rf7 urmat de aducerea regelui la f5, cu un final care nu este mai greu de cîștigat pentru negru decît finalul rezultat în partidă după 26. N:c5.

26... C:c5 27. Rc3 Ta4 28. Rd2 Rg7!

„O bună mutare pozițională. Negrul aduce regele pe un cîmp negru, întărind indirect pionul său trecut" (Smîslov).

29. Re3 Td8 30. Tc1 b6 31. Nc4 Tda8 32. Nd5

La 32. N:b3 urmează 32... Tb4 33. Tc3 Ta3. „În varianta aceasta apare sensul mutării a 28-a a negrului, datorită căreia nu mai există șahul prin descoperire al nebunului". (Smîslov).

32... Ta2 33. Tcb1 T8a4 34. Rd2

Acum urmează o combinație decisivă:

34... Td4+ 35. Re2 Ca4! 36. T:a2 b:a2 37. Ta1 Cc3+ 38. Re3 Td1 și albul a cedat.

D. MANEVRELE POZIȚIONALE ÎMPOTRIVA SLĂBICIUNILOR ADVERSE

O formă specială de folosire a superiorității de mobilitate a figurilor este manevra pozițională împotriva slăbiciunilor adverse. În ce constă oare această manevră și care sînt condițiile în care poate fi pusă în practică?

De regulă manevra pozițională împotriva slăbiciunilor adverse este o metodă strategică de luptă, aplicabilă atunci cînd una din părți deține o **superioritate de mobilitate** a figurilor, legată de o **superioritate de spațiu.** De ce este necesar ca superioritatea de mobilitate a figurilor să fie legată de superioritatea de spațiu? Pentru că de obicei slăbiciunile adverse neaflîndu-se una lîngă alta și deci neputînd fi atacate simultan, este necesar ca atacatorul să poată să-și deplaseze forțele de la una din slăbiciuni la cealaltă, mai repede decît apărătorul, lucru care nu poate fi realizat, în mod normal, decît dispunînd de superioritate de spațiu.

Schematic, după Nimzovici, lucrurile s-ar putea prezenta în felul următor: două slăbiciuni adverse, care pot fi apărate separat cu succes, sînt atacate alternativ, atacatorul folosindu-se pentru aceasta de superioritatea liniilor sale de comu-

nicație (superioritatea de spațiu); partida se pierde datorită faptului că la un moment dat apărătorul nu poate ține pas cu atacatorul în iuțeala regrupării forțelor, de la o slăbiciune la alta.

O variantă a acestei manevre strategice se produce atunci cînd se atacă o **singură slăbiciune** în două moduri diferite, fiecare din atacuri fiind parat separat. La un moment dat, tot datorită superiorității de viteză în regruparea figurilor, bazată tot pe superioritatea de spațiu, apărătorul este silit să-și plaseze piesele nefavorabil și se ajunge, mai curînd sau mai tîrziu, la o situație în care slăbiciunea nu mai poate fi apărată.

Concepția pivotului. În amîndouă aceste forme ale manevrei poziționale împotriva slăbiciunilor adverse, practica a arătat că atacatorul face uz de superioritatea lui de mobilitate și de spațiu, folosind pentru regruparea rapidă a forțelor sale un cîmp bine precizat, care joacă rolul unei adevărate **plăci turnante**, a unui **pivot** prin care trec, pe rînd, diferitele figuri ale atacatorului, deplasîndu-se de pe un flanc pe celălalt (în cazul cînd există două slăbiciuni) sau pe care îl ocupă, tot pe rînd, pentru a-și schimba pozițiile între ele, în cazul cînd atacă o singură slăbiciune.

Un exemplu tipic de pivot este cîmpul d5 (în poziția din diagrama 135 dată de Nimzovici).

Albul manevrează împotriva pionului slab d6, folosind ca pivot cîmpul d5, în jurul căruia se desfășoară întreaga operație. Una dintre regrupările de piese caracteristice, bazate pe folosirea pivotului este următoarea: Cd5—e3 Dc4—d5 Ce3—c4. Dama și calul au schimbat locurile pentru a obține un atac direct, cu două forțe împotriva pionului d6. Nimzovici susține că există o tendință a figurilor atacatoare de a ocupa pe

135

rînd cîmpul-pivot, în cursul desfășurării manevrei de atac asupra slăbiciunii adverse. Se poate întîmpla ca o singură piesă atacatoare să folosească pivotul, deplasînd prin aceasta centrul de greutate al luptei.

Pentru a-și completa imaginea formată asupra rolului și importanței pivotului, cititorul va trebui să țină seama și de faptul că, prin însăși natura sa, pivotul trebuie să fie un cîmp slab în lagărul advers, sau un cîmp tare în lagărul propriu, asupra căruia atacatorul exercită un control deplin.

Exemplele care urmează vor lămuri cum se aplică în practică teoria asupra manevrei poziționale contra slăbiciunilor adverse. Ele sînt luate, în majoritate, din partidele lui Nimzovici, promotorul sistematizării teoretice a acestei metode de luptă poziționlă.

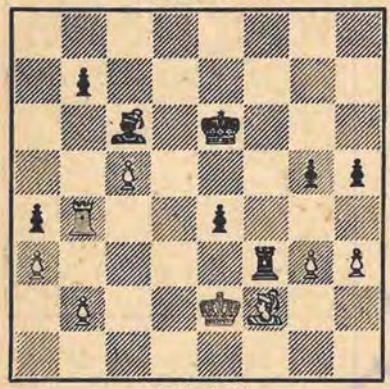
Poziția din diagrama 136 a survenit în partida Gottschall-Nimzo-

vici (Hanovra 1926), după mutarea a 37-a a negrului [1].

Analizînd această poziție, Nimzovici constată că pionul c5 și masa de pioni g3—h3, constituie slăbiciuni în poziția albă, lucru care

136

A. Nimzovici



Gottschall

iese în evidență în varianta posibilă h5—h4 g3:h4 g5:h4 Nf2:h4 în care, pentru un moment, nebunul f2 pierde controlul asupra cîmpului c5. Dar cum poate folosi negrul existența acestor slăbiciuni? Urmează o manevră poziționlă tipică și foarte rafinată, care nu poate fi înțeleasă decît prin prisma teoriei manevrelor poziționale, expusă mai sus.

1. Începutul acestei partide s-a desfășurat în felul următor: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Nd3 c5 4.c3 d:e4 5.N:e4 Cf6 6.Nf3 Cbd7 7.Ce2 Ne7 8.0—0 0—0 (mai bine era e6—e5) 9. Ne3 c:d4 10.c:d4 Cb6 11.Cc3 Dd7! (pentru a consolida poziția prin Td8 și Cd5) 12.Tc1? (trebuia Db3 și Ce2-f4-d3) 12...Td8 13.Db3 Cfd5 14. C:d5 C:d5 15.N:d5 D:d5 16.D:d5 T:d5 17.Cc3 Ta5 18.Tfd1 Nb4 19.a3 N:c3 20.T:c3 Nd7 21. Tc5 T:c5 22.d:c5 Nc6 (s-ar părea că poziția este remiză) 23.f3 f6 24.Rf2 Rf7 25.Td4 a5 26.g3 (mai bine 26.b3 și dacă 26...Nd5 27.Td3) 26...a4 27.f4 h5 28.h3 Th8! 29.Td1 Rg6 30. Td4 Rf5 31.Nd2 Tf8! 32.Ne1 e5 33.f:e5 f:e5 34.Th4 g5! 35.Tb4 Re6+ 36.Re2 e4 37.Nf2 Tf3.

A urmat **38. Tb6 Re5! 39. Tb4 Rd5!** (prin această manevră negrul a pierdut un tempo (vezi pag. 24) pentru a aduce pe alb într-o poziție de **zugzwang.** Într-adevăr în cazul cînd turnul se reîntoarce la b6, urmează 40... h4 41. g:h4 g:h4 42. N:h4 și acum negrul joacă mutarea intermediară 42... R:c5, atacînd turnul și cîștigînd astfel un pion. Nu merge nici 40. Rd4+ R:c5 și la 41. T:e4+? negrul are răspunsul T:f2+ și cîștigă. Astfel, albului nu-i mai rămîne decît continuarea din partidă, prin care însă deschide o cale de pătrundere regelui negru pe flancul regelui).

40. h4 g:h4 41. g:h4 T:h3 42. Td4+ Re5 43. Td8 Nd5

Prin manevra precedentă negrul și-a realizat prima parte a planului său. Acum figurile sale au o mobilitate superioară și stăpînesc și spațiul necesar pentru a trece la atacul asupra slăbiciunii h4, folosind ca pivot cîmpul g4. Felul cum Nimzovici își realizează avantajul, cu toată prezența nebunilor de culori diferite, este foarte instructiv.

44. Te8+ Ne6 45. Td8 (se amenințase Tb3) **45... Rf4 46. Tf8+ Nf5 47. Tf7 Th2** (nu e4—e3 din cauza Ng1) **48. Te7 Ng4+ 49. Re1** (nu 49. Rf1? Th1+ 50. Ng1 Rg3 etc.) **49... Rf3 50. Tf7+ Rg2 51. Rd2 Rf1! 52. Re3 Nf3** (acum una din slăbiciunile albe cade) **53. Ng3 T:b2** (locul slăbiciunii c5 a fost luat de b2) **54. Nd6 Tb3+ 55. Rd4 Rf2 56. Tg7 e3 57. Ng3+ Rf1 58. Tf7 e2 59. Te7 Nc6** și albul a cedat.

Strategia aplicată în această partidă de către negru — care este valabilă pentru toate cazurile asemănătoare — poate fi rezumată în felul următor: negrul a atacat întîi pionul slab c5. Cu ajutorul zugzwangului, el a silit pe alb să joace h3—h4, după care slăbiciunea latentă a grupului de pioni

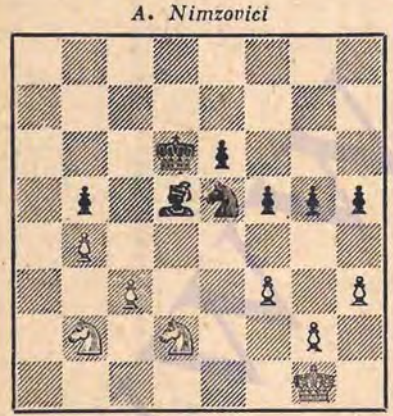
g3—h3 a ieșit în evidență datorită faptului că negrul a obținut posibilitatea de a pătrunde pe flancul regelui (pivotul g4).

Recapitulînd desfășurarea operațiunilor, ajungem la regula generală a jocului pe ambele flancuri: **atacatorul angajează lupta pe unul din flancuri împotriva unei slăbiciuni existente** (sau pentru a crea o slăbiciune) **și silește pe adversar să-și părăsească tactica pasivă pe celălalt flanc și să-și creeze o nouă slăbiciune. Astfel se creează condițiile necesare pentru a trece la manevra pozițională împotriva a două slăbiciuni, folosind superioritatea de mobilitate și de spațiu de care atacatorul dispune.**

În exemplul care urmează (partida Schlage-Nimzovici, Berlin 1928), negrul a ajuns la poziția din diagrama 137 (după mutarea a 48-a a albului) care prezintă toate caracteristicile necesare pentru desfășu-

137

A. Nimzovici



W. Schlage

rarea unui joc clasic bazat pe manevre poziționale împotriva a două slăbiciuni.

Cu **48... Rc6** negrul a început o serie de manevre poziționale complicate cu scopul de a folosi cele două slăbiciuni existente ale albului: flancul regelui, unde planează amenințarea g5—g4 sau e6—e5—e4 și flancul damei, unde se amenință pătrunderea regelui prin c4. Ca pivot de manevră servește cîmpul d5 (și terenul din jurul său, de exemplu cîmpul c4). Mutarea 48... Rc6 are de scop să permită deplasarea calului e5, fără ca albul să poată răspunde c3—c4, la care ar urma b:c4, C:c4, N:c4, C:c4, Rb5 și cade pionul b5.

49. Rf1

Albul trebuie să joace precaut. Nu mergea, de exemplu, 49. Rf2 din cauza 49... g4 50. h:g4 h:g4 51. f:g4 C:g4+ 52. Rg1 Ce3 și albul are greutăți.

49... h4 50. Cd1 Nc4+ 51. Rg1

Greșit ar fi fost 51. C:c4 din cauza 51... C:c4 52. Re2 Rd5 53. Rd3 e5 și albul este în dezavantaj.

51... Cd3 52. Ce3

Nici acum nu era bine 52. C:c4 de exemplu: 52... b:c4 53. Ce3 Rb5 54. Cc2 Ra4 55. Cd4 e5 56. C:f5 Rb3 57. b5 R:c3 etc.

52... Nd5 53. Cc2 Cb2! 54. Cd4+ Rb6 55. Rh2 Cd1 56. Ce2 e5

Utilizînd cîmpurile d5 și c4 negrul a mai cîștigat oarecare teren. Acum la 57. g3 ar fi urmat simplu f4, fixînd pionul slab f3.

57. Rg1 Rc6 58. Rf1 Na2 59. Rg1 Ce3 60. Rf2 Cd5

Acum a trecut calul pe pivotul de la d5 și amenință Cf4, de exemplu: 61. Rf1 Cf4 62. C:f4 g:f4 63. Re2 Rd5 urmat de e4 și e3 și negrul cîștigă. De aceea albul este silit să părăsească tactica de așteptare pe care a adoptat-o pînă acum.

61. g4 h:g3+ 62. R:g3 Cf6 63. Rf2

Înaintarea h4, pe care o intenționase albul, nu merge din cauza 63... f4+ 64. Rh3 Ne6+. Acum însă slăbiciunea flancului regelui alb s-a agravat: pionii f3 și h3, aflați pe cîmpuri albe, sînt slabi.

63... Rd6 64. Cg3 Re6 65. Ce2 Cd5 66. Rg3 Cf6 67. Cc1 Nd5 68. Cd3 Ch5+ 69. Rh2 e4

După ce a fixat regele alb la apărarea pionului slab h3, negrul trece la valorificarea majorității sale de pioni în centru.

70. f:e4 f:e4 71. Ce1 Cf4 72. Cc2 Ce2!

Pentru a doua oară pătrunde calul negru în tabăra albului, forțînd caii adverși să ocupe poziții defavorabile.

73. Cb1

Dacă 73. Cd4+? atunci 73... C:d4 74. c:d4 e3 și negrul cîștigă imediat.

73... Nc4 74. Rg2 Nd3 75. C2a3 Cf4+ 76. Rf2! Cd5!

Negrul nu vrea să ia pionul h3, ci preferă să-și continue consecvent planul: caii albi sînt pat și forțele sale combinate trebuie să decidă jocul în centru. De remarcat cum forțele apărării au fost silite să ocupe cele mai defavorabile poziții, în urma manevrelor de pe un flanc pe celălalt făcute de figurile negre, folosind pivotul d5.

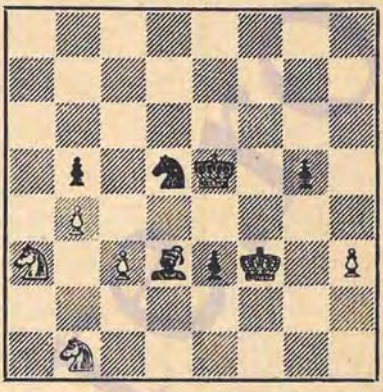
77. Rg3 e3 78. Rf3 Re5

Acum albul este silit la pierderi materiale deoarece la 79. Rg3 ar fi urmat 79... Cf4 80. Rf3 e2 81. Rf2 Cg2 și negrul cîștigă.

(vezi diagrama nr. 138)

79. c4 b:c4 80. b5 Rd6 81. b6 Rc6 82. b7 R:b7 83. Cb5

138



Zugzwangul își spune cuvîntul.

83... N:b1 84. Cd6+ Rc7 85. C:c4 Nf5 și albul a cedat.

În partida aceasta se vede clar importanța și felul cum trebuie utilizat pivotul. Nebunul și în special calul negru a utilizat cîmpul d5 pentru a manevra cu succes împotriva slăbiciunilor albe de pe ambele flancuri.

Este interesant de remarcat și faptul că în afara cîmpului d5, negrul a mai folosit și slăbiciunea cîmpurilor c4 și d3 — cîmpuri albe — o demonstrație de felul cum se combină aplicarea principiilor strategice. În cazul de față, manevra pozițională împotriva slăbiciunilor adverse a fost combinată cu folosirea superiorității nebunului asupra calului și a dominației pe care negrul a putut-o exercita pe cîmpurile albe.

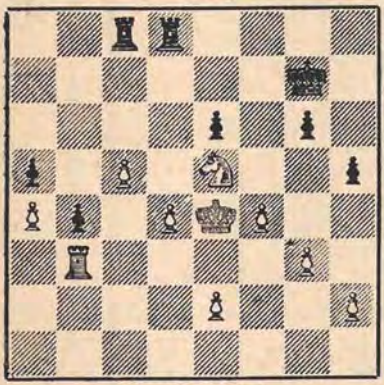
Nu întotdeauna manevrele poziționale sînt îndreptate împotriva unor slăbiciuni directe. Uneori ele au de scop realizarea unui avantaj pozițional deja existent care însă nu poate fi valorificat prin mijloace tehnice obișnuite.

Un exemplu tipic îl constituie finalul partidei Nimzovici-Buerger

(1927). În poziția din diagrama 139 este evident că avantajul este de partea albului, deoarece turnul, calul și cei doi pioni ai săi sînt

139

W. Buerger



A. Nimzovici

(Londra, 1927)

superiori turnurilor negre, mai ales că acestea din urmă sînt reduse la pasivitate, neputînd pătrunde pe nicăieri în lagărul alb.

Problema realizării cîștigului pentru alb constă în crearea a doi pioni liberi legați în centru, pe coloanele „c" și „d".

Lucrul acesta nu poate fi obținut decît prin înaintarea e2—e4, urmată de d4—d5, dar pentru aceasta este necesar ca pionul c5 să fie apărat. În același timp trebuie susținut mereu pionul d4. Funcțiunea de apărare a pionilor d4 și c5 trebuie să fie îndeplinită de rege și anume de pe cîmpul c4. S-ar părea, la prima vedere, că aducerea regelui la c4 este ușoară, dar la un studiu atent al poziției se constată că realizarea acestui plan nu este chiar atît de simplă. De exemplu, la încercarea imediată Re4—d3 negrul are răspunsul T:c5.

De aceea Nimzovici utilizează pentru realizarea planului de aducere a regelui la c4, o manevră pozițională caracteristică bazată pe **folosirea cîmpurilor tari din lagărul propriu,** în legătură cu o slăbiciune adversă.

A urmat :

41. Cc4

Cîmpurile c4 și b3 din tabăra albului joacă un rol de pivoți pentru manevra care urmează.

41... Ta8 42. Te3 Rf6 43. Cd2 Re7 44. Cb3

Planul de manevre poziționale al albului începe să se arate : cîmpul b3 (cîmp de blocadă) trebuie să fie ocupat pe rînd de cele două figuri albe, figura liberă (adică aceea care nu se află pe cîmpul de blocadă) exercitînd diferite amenințări.

44... Ta6 45. Rd3 Td5 46. h4 Ta8 47. Rc4

Regele alb a ajuns la c4, dar acum figurile albe trebuie să se întoarcă în pozițiile lor cele mai bune : turnul la b3, iar calul la e5.

47... Rd7 48. Td3 Rc7 49. Td1 Td7 50. Tg1 Tf7 51. Tb1! Rb7

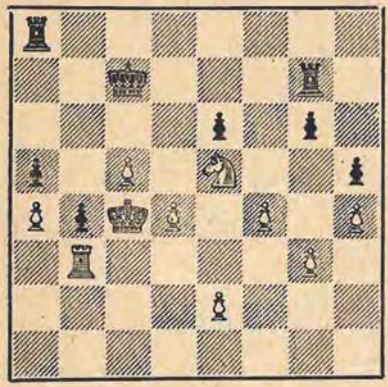
Negrul nu poate întreprinde nimic împotriva planului albului. Încercarea violentă de străpungere prin g6—g5 este insuficientă (Nimzovici indică parada foarte fină 52. Tg1!), astfel că albul poate opera în liniște.

52. Cd2 Rc6 53. Cf3 Rc7 54. Ce5 Tg7 55. Tb3!

Comparați această poziție cu aceea din diagrama 139. Regele alb a ajuns la c4, figurile albe sînt în

aceleași poziții și înaintarea e2—e4 este posibilă. Manevra pozițională s-a terminat și partida intră în faza decisivă.

140



55... Tb8 56. e4 Tgg8 57. d5 e:d5+ 58. e:d5 Tbc8 59. d6+ Rd8 60. Rd5 Tg7 61. c6 și negrul a cedat.

Și acum, pentru a încheia acest capitol foarte important al manevrelor poziționale împotriva slăbiciunilor adverse, iată un exemplu din practica marelui maestru rus M. I. Cigorin.

Poziția din diagrama 141 a survenit după mutarea a 31-a a negrului, în a 20-a partidă a meciului Gunsberg-Cigorin, disputat la Havana în 1890.

Cu ultima sa mutare (a6—a5!) marele maestru rus începe realizarea unui plan foarte interesant. Este clar că pe flancul damei superioritatea este de partea negrului, deoarece slăbiciunea pionului b2 este mult mai mare decît aceea a pionului a5.

Dar atacarea directă a acestei slăbiciuni nu poate da negrului un avantaj decisiv, deoarece albul își

141

M. Cigorin

I. Gunsberg

poate mobiliza suficiente forțe la apărarea ei. Și totuși negrul începe o presiune puternică pe flancul damei, asupra pionului b2, tocmai cu scopul de a bloca forțele albe la apărarea lui, urmînd ca după aceea, folosind superioritatea sa de spațiu în centru, să organizeze un atac pe flancul regelui; un astfel de atac poate reuși însă numai dacă forțele negre se pot deplasa mai repede decît ale adversarului de pe un flanc pe celălalt. Or, în poziția din diagramă, negrul nu dispune de un „pivot" care să-i faciliteze această deplasare rapidă a forțelor. Vom vedea însă cum Cigorin, cu marea sa măiestrie, utilizează drept pivot nu un cîmp, ci o orizontală — a șasea — de-a lungul căreia forțele sale se vor mișca, la momentul potrivit, de pe flancul damei pe al regelui.

Să vedem realizarea practică a acestui plan:

32. Cg2 Teb8 33. Re2 De8 34. Dc2 Ca4!

„Deși atacul acesta nu dă negrului vreun avantaj direct, totuși el este necesar, deoarece forțează pe alb să apere pionul b2, îndepărtînd turnul și calul albului de atacul pe flancul regelui. Dacă negrul ar fi jucat imediat 34... a4, pentru a dubla după aceea turnurile pe coloana „b", atunci ar fi dat albului timpul necesar (35. f4) de a se elibera în oarecare măsură din poziția stînjenită în care se află" (Cigorin).

Avem aci un exemplu de folosire a unei manevre tactice intermediare, în cadrul manevrei poziționale principale. Pentru a realiza dublarea turnurilor pe coloana „b" și înaintarea pionului „a" la a4, negrul a trebuit să recurgă la acest atac intermediar al pionului b2.

35. Tgb1 Ta6!

„Mutarea aceasta și cea următoare au de scop dublarea la prima ocazie a turnurilor pe coloana „b" și întărirea atacului prin Db8" (Cigorin).

36. Ne1 Tb7! 37. Cf1 Tba7 38. Nd2 Cb6 39. Cg3 a4

Prima parte a manevrei poziționale a negrului împotriva slăbiciunii b2 s-a terminat. Pionul a4 a încetat de a mai fi o slăbiciune și negrul poate trece la organizarea presiunii de-a lungul coloanei „b".

40. Th1 Cc8 41. Thf1 Tb7 42. Ch1

„Pentru apărarea pionului b2, după cum se va vedea din continuarea partidei" (Cigorin).

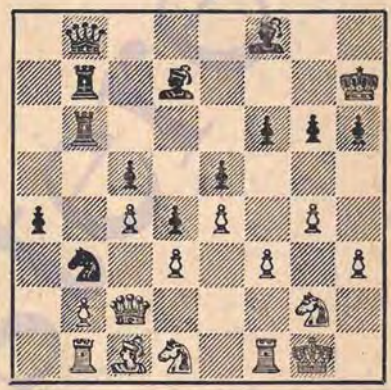
42... Tab6 43. Nc1 Ce7 44. Cf2 Db8 45. Cd1 Cc6

Presiunea negrului pe flancul damei se mărește din ce în ce.

46. Rf2 Ca5 47. Rg1 Cb3 48. Tb1

Presiunea negrului a atins punctul maxim pe flancul damei și figurile albului au fost aduse în poziții foarte pasive. Acum a sosit momentul de a trece la prima parte a operațiunilor pe flancul regelui, care au de scop obținerea unei superiorități de spațiu și eliberarea liniei a 6-a, care trebuie

142



să servească drept „pivot" negrului.

48... f5! 49. De2 f4 50. Ce1 Ne7

Aci se prezenta un atac tentant, cu sacrificiul calității, prin 50... C:c1 51. T:c1 T:b2 52. C:b2 T:b2. Albul ar fi pierdut cel puțin o figură dacă ar fi răspuns Tc2 sau Cc2; singura apărare pe care o are la dispoziție este 53. Dd1 și dacă 53... a3, atunci 54. Tf2!.

Dacă după mutarea din partidă, pentru a preveni Nh4, albul se reîntoarce cu calul la g2, atunci negrul obține o poziție puternică, cu coloanele „a" și „b" deschise, după Ta6, C:c1 și a4—a3" (Cigorin).

După cum se vede din ultima parte a comentariului lui Cigorin,

presiunea negrului pe flancul damei împiedică forțele albului să se deplaseze pe flancul regelui și deci negrul își poate realiza în liniște manevra sa pentru cîștigarea de spațiu și eliberarea liniei a 6-a.

51. Cc2

Aci Steinitz, comentînd această partidă, afirmă că albul n-avea nimic mai bun decît să se reîntoarcă cu calul la g2, pentru a preîntîmpina pătrunderea nebunului negru prin h4. Dar, cum am văzut din comentariul precedent al lui Cigorin, în acest caz, negrul ar fi putut obține avantaj decisiv pe flancul damei.

51... Nh4 52. Nd2

„La 52. Cal ar fi urmat continuarea indicată mai sus: 52... C:c1 53. T:c1 C:b2 54. C:b2 T:b2 55. Dd1! a3 56. Tc2 Db4! 57. Tg2 (57. T:b2 a:b2 58. Cc2 Db3!) 57... Na4 58. Dc1 Dc3! și albul este silit să schimbe damele: 59. D:c3 (59. Th2 Ng3 60. Tg2 g5) 59... d:c3 60. Tc1 a2!".

52... C:d2 53. D:d2 Rg7!

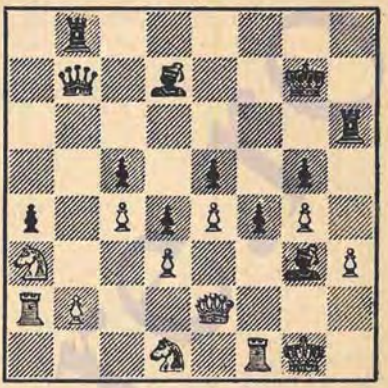
„Mutarea aceasta care pare fără prea mare importanță, este foarte tare și profund gîndită: negrul are în vedere o acțiune a figurilor sale grele pe coloana „h" care se va deschide mai tîrziu" (Steinitz).

54. Ta1

„Albul nu poate elibera nici calul nici turnul, de la apărarea pionului b2. La 54. Ca3 ar fi putut urma 54... Ng3 55. Ta1 h5 cu amenințarea sacrificiului calității, arătat mai sus; după h:g5 se deschide și coloana „h" (Cigorin).

54... h5 55. Ta2 g5 56. De2 Ng3 57. Ca3 h:g4 58. f:g4 Th6

143



Linia a șasea abia eliberată a și început să servească deplasării rapide a forțelor negrului de pe flancul damei pe cel al regelui. Forțele albului blocate pe flancul damei, la apărarea pionului b2, nu pot sosi cu suficientă repeziciune (sau nu pot sosi de loc) pe flancul regelui, unde s-a mutat centrul de gravitate al luptei.

59. Dg2

Apariția turnului negru pe coloana „h" obligă deja pe alb să fie prudent în apărare. De exemplu, după 59. Rg2 ar fi urmat sacrificiul 59... T:h3! 60. R:h3 Dh8+ 61. Rg2 Dh2+ 62. Rf3! Dh3! amenințînd N:g4+ și mat în două mutări.

59... Dh8 60. Cb5 T:h3 61. Cd6 Th2

Odată cu căderea pionului h3, poziția albului pe flancul regelui nu mai poate rezista. Lupta s-a terminat.

62. Df3 N:g4 63. Ce8+ Rg6 și albul a cedat.

Felul cum a condus Cigorin această partidă constituie un model

clasic de manevră poziţională împotriva unei singure slăbiciuni adverse. Fazele luptei pot fi rezumate astfel :

— slăbiciunea adversă este fixată şi atacată cu maximum de forţe disponibile ;

— acest atac sileşte pe adversar să-şi aducă forţele la apărarea slăbiciunii, unde ele ocupă poziţii nefavorabile pentru a acţiona pe celălalt flanc ;

— utilizînd superioritatea sa de spaţiu, iar ca pivot orizontala a şasea, negrul îşi deplasează la momentul oportun forţele pe flancul regelui (unde în prealabil şi-a înaintat pionii şi a deschis coloana „h") pentru un atac decisiv, pe care forţele rău plasate ale adversarului nu-l pot para.

www.stere.o

CAPITOLUL IV

Despre apărarea preventivă şi „supra-apărare"

Apărarea preventivă a punctelor care sînt vizate de atacul advers sau — pe un plan mai general — luarea de măsuri preventive împotriva unui plan de atac probabil al adversarului joacă un rol foarte important în strategia şahului.

În acest domeniu contribuţia marelui maestru A. Nimzovici a fost dintre cele mai însemnate şi concepţiile lui originale despre „profilaxie" şi „supra-apărare" au rămas clasice.

Ideea de apărare preventivă este naturală şi uşor de înţeles. În faţa unei posibilităţi de atac care se profilează la orizont o prudenţă elementară dictează luarea de măsuri preventive care să pareze acţiunea adversarului. Cu cît un jucător are mai dezvoltat acel „simţ al primejdiei" despre care vorbea Alehin, cu atît el îşi va da seama mai curînd de posibilităţile de atac al adversarului, de intenţiile sale şi va lua măsurile necesare împotriva lor.

Desigur, apărarea preventivă trebuie efectuată cu cea mai mare economie de mijloace, deoarece numai în acest caz ea este eficace. Această metodă trebuie aplicată numai atunci cînd aprecierea obiectivă a poziţiei arată că forţele existente în zona ameninţată nu vor fi suficiente pentru a para concentrarea maximă de forţe a adversarului în momentul culminant al atacului.

Cele cîteva exemple care urmează prezintă diferite aplicări ale apărării preventive în practica marilor maeştri şi în special a lui Nimzovici.

Poziţia din diagrama 144 a survenit într-o partidă Behting-Nimzovici, jucată la Riga în 1910, după mutările: 1. e4 d6 2. Cc3 Cf6 3. f4 e5 4. Cf3 Cbd7 5. d4 e:d4 6. C:d4 Ne7 7. Nc4 0—0 8. 0—0 a6 (mutarea 8... Te8 fiind greşită din cauza răspunsului Cf3, cu dubla ameninţare 10. e5 şi 10. Cg5, negrul „aşteaptă" mutarea Df3, după care manevra Te8 şi Nf8 devine posibilă. În acelaşi timp se pregăteşte înaintarea c5 şi b5) 9. Cf5!? (era mai bine 9. a4 menţinînd statu quo) 9... Cc5 10. Cg3 b5 11. Nd3

b4 12. Cd5 C:d5 13. e:d5 f5? (greșit din punctul de vedere al apărării preventive. Cele două amenințări ale albului erau a2—a3 cu cîștig de teren pe flancul damei și f4—f5 cu cîștig de teren pe flancul regelui. Ambele puteau fi parate cu 13... a5!, datorită amenințării tactice C:d3 urmat de Na6) 14. a3! b:a3 15. T:a3 Tb8 16. c3 Nh4 17. Df3 N:g3 18. D:g3 Te8 19. Nc2 Df6 20. b4 Ce4 21. Dd3 (vezi diagrama 144).

144

A. Nimzovici

J. Behling

(Riga, 1910)

Pînă acum slăbiciunile create pe flancul damei (în urma inexactității de la mutarea a 13-a) au fost compensate de negru prin presiunea pe coloana „e". Acum însă trebuie să intre în funcție apărarea preventivă, deoarece albul amenință să obțină avantaj prin manevra Nc1—e3—d4. Împotriva ei Nimzovici inventează o foarte instructivă regrupare preventivă.

21... Df7 22. Ne3 Cf6! 23. Nb3 Nb7 (vezi diagrama 145). Acum Nimzovici a considerat că albul este obligat să joace 24. c4, după care intenționa să joace uimitoarea manevră 24... Nc8! (atacă pionul b4) 25. Nd2 Ce4 26. Ne1 Df6, revenind la poziția din diagrama 145, însă cu deosebirea că acum diagonala mare ar fi fost definitiv pierdută pentru alb. Nimzovici a fost foarte mîndru de această minunată manevră preventivă pe care o denumește în cartea sa „Practica sistemului meu" („Die praxis meines Systems") „una dintre combinațiile mele preferate".

145

A. Nimzovici

J. Behling

(Poziția după 23...Nb7)

În partidă albul nu a jucat 24. c4, ci **24. Td1?** ceea ce a permis negrului să obțină avantaj prin **24... N:d5! 25. N:d5 D:d5 26. D:d5 C:d5 27. Na7 Ce3! 28. Td3 Cg4 29. Td1 Ta8 30. Nd4** (30. T:a6 Te4 31. g3 Te2 sau 31. Tf1 Ce3 de asemenea cu avantaj pentru negru) **30... Te4** și negrul și-a valorificat avantajul în final.

Jocul albului în poziția din diagrama 146 constituie un model de apărare preventivă împotriva înaintării posibile a unei mase de pioni. După cum se poate ușor vedea, planul negrului constă în realizarea înaintării f7—f5—f4 combinată cu Cg4 și presiune asupra pionului e3. Dacă albul continuă

normal, cu 12. Cd2, atunci poate urma 12... Cg4 13. Cb3 f5 14. h3 Ch6 și înaintarea f5—f4 nu mai poate fi împiedicată. De aceea este necesar luarea de măsuri preventive împotriva acestei posibilități a negrului. Manevra găsită de Nimzovici este foarte instructivă și poate fi considerată ca tipică pentru astfel de poziții:

146

I. Bernstein

A. Nimzovici

(Karlsbad, 1923)

12. Ch4! Cb8 (pentru a împiedica Cf5) **13. g3 Ce8 14. Cg2 f5 15. h4** (acum străpungerea f5—f4 este împiedicată și albul se poate ocupa în liniște de realizarea înaintării strategice pe flancul damei) **15... Nd8 16. a4 b6 17. b5!** și lupta pozițională s-a încheiat cu victoria albului.

O manevră interesantă de prevenire a atacului alb care amenință să se desfășoare pe flancul regelui a fost efectuată de Cigorin în poziția din diagrama 147.

A urmat **10... Rh8** (începutul unei regrupări a pieselor și pionilor pe flancul regelui cu scopul de a face poziția inatacabilă în

147

M. I. Cigorin

I. Gunsberg

(Meci, 1890)

cazul înaintării pionilor albi) **11. Nb3 Ca5** (nebunul tare al albului trebuie schimbat) **12. Ce2 C:b3 13. a:b3 De7 14. Cg3 Cg8 15. Tg1 c6 16. c3 h6 17. b4 Rh7 18. De2 f6!.**

Cigorin comentează în modul următor această poziție: „Ultima mutare a negrului previne manevra g4—g5, h6—h5, Cf3—h4 urmată de sacrificarea calului pentru pionul h5. Acum flancul regelui negru este suficient apărat împotriva atacului alb, iar negrul obține contrajoc pe flancul damei".

Din acest comentariu se poate vedea marea atenție care trebuie acordată posibilităților de atac ale adversarului. Timp de 8 mutări, în faza de trecere din deschidere în jocul de mijloc, un jucător de atac de talia lui Cigorin s-a ocupat exclusiv de regruparea preventivă a forțelor sale de pe flancul regelui pentru a anula de la bun început perspectivele de atac ale adversarului și a avea astfel mîinile libere pentru contraacțiune.

SUPRA-APĂRAREA

Strîns legată de apărarea preventivă este cunoscuta idee a lui Nimzovici, intrată în arsenalul terminologiei şahiste sub denumirea de supra-apărare (Überdeckung).

Cititorul ar putea crede că este vorba despre supra-apărarea punctelor slabe. În realitate însă supra-apărarea, aşa cum a înţeles-o Nimzovici, reprezintă o concepţie cu mult mai originală şi mai profundă.

Nimzovici a pornit de la ideea că în orice poziţie lupta se desfăşoară în jurul unuia sau mai multor puncte importante din punct de vedere strategic. Un punct strategic „tare" pentru una din părţi va constitui fără îndoială un obiectiv de atac pentru adversar, care se va strădui să-l cucerească sau să-i anihileze într-un fel importanţa strategică. De aceea, după Nimzovici, „tot ceea ce poate fi inclus în concepţia globală de puncte strategice importante necesită să fie supra-apărat". Mergînd mai departe în argumentarea teoriei sale, Nimzovici afirmă că piesele care „supra-apără" un punct strategic important, chiar dacă par să ocupe poziţii pasive, de fapt stau foarte bine şi mai curînd sau mai tîrziu iau parte la lupta care se dă în jurul respectivului punct cu eficienţă maximă. Aceasta se referă în special la piesele care exercită funcţii de blocadă şi la piesele care susţin puncte importante în centru sau pioni liberi.

De exemplu, în poziţia din diagrama 148, punctul strategic cel mai important al poziţiei albului este pionul e5, care stînjeneşte jocul negrului şi deci va fi supus atacului. Avînd în vedere că albul are intenţia de a răspunde la un eventual c6—c5 cu d4:c5, urmat de ocuparea importantului cîmp d4, rezultă că pionul d4 nu reprezintă o susţinere suficientă pentru pionul e5. De aci concluzia: pionul e5 trebuie să fie „supra-apărat" cu figuri. Desfăşurarea jocului în această partidă scoate în evi-

148

Giese

A. Nimzovici

denţă logica supra-apărării: **9. Cd2 Ce7 10. Cf3! Cg6 11. Te1! Nb4** (cu scopul de a aduce nebunul la c7, după care f7—f6 ar duce la lichidarea avanpostului de la e5) **12. c3 Na5 13. Nf4! 0—0** (schimbul la f4 ar permite calului alb să ajungă la d3, după care supra-apărarea pionului e5 ar fi desăvîrşită) **14. Ng3 Nc7 15. Cg5!** („Acum forţa interioară a supra-apărării se manifestă de o manieră drastică; supra-protectorii aparent lipsiţi de viaţă — calul f3, nebunul g3 şi turnul e1 dezvoltă în mod neaşteptat o activitate considerabilă" — Nimzovici) **15... Tfe8 16. Cf4 Ch8 17. Dg4 Cf8 18. Tc3 b6** (era mai bine 19... Nd8) **19. Ch5 Chg6**

20. Tf3 Te7 și acum albul a cîștigat printr-o combinație frumoasă: **21. Cf6+! Rh8.** Calul nu poate fi luat: 21... g:f6 22. e:f6 Td7 23. Dh5 urmat de Dh6 și mat imparabil. Acum ar fi putut urma 22. Cf:h7 C:h7 23. C:f7+ T:f7 24. T:f7 și albul cîștigă. Din acest exemplu se vede că piesele angajate în supra-apărarea importantului punct strategic e5 au fost bine plasate și au luat parte cu multă eficacitate la atacul la rege.

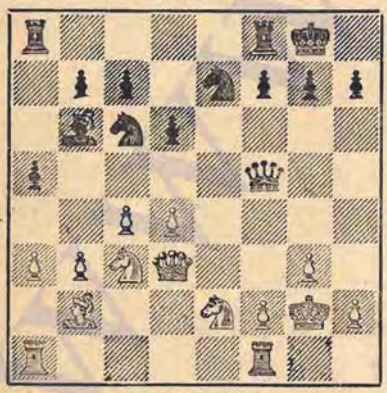
Nimzovici s-a ocupat foarte mult de pozițiile de tipul celei din diagrama 148, elaborînd multe idei interesante asupra modului de a trata cu albul varianta 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 din apărarea franceză.

Bineînțeles, supra-apărarea este aplicabilă în multe alte poziții. De exemplu, în poziția din diagrama 149 lupta se dă în jurul importantului punct strategic d4. Dacă negrul reușește să silească pe alb să joace d4—d5, atunci nebunul său de la b6 devine foarte puternic. De aceea albul ia măsuri de supra-apărare a punctului d4: **15. Tad1 Tae8 16. Td2! Dg5 17. Tfd1** (cu această manevră albul a obținut anihilarea pentru multă vreme a nebunului b6. Pe de altă parte, cum se va vedea în continuare, cele două turnuri albe nu stau atît de pasiv pe cît s-ar părea) **17... Na7** (Nimzovici consideră această mutare ca foarte bună) **18. Cf4 Cf5 19. Cb5 Nb8** și acum, prin 20. Te2 urmat de 21. Tde1 albul ar fi putut obține avantaj pozițional, demonstrînd în același timp că cele două turnuri aflate aparent pasiv pe coloana „d", ocupau de fapt poziții excelente pentru disputarea coloanei deschise „e".

Într-un sens mai larg, Nimzovici vorbește despre supra-apărarea cîmpurilor sau pieselor centrale ca o măsură de prevenire a eventualelor atacuri pe flancul regelui. Astfel, în poziția din diagrama 150, albul se apără împotriva atacului pe flancul regelui prin consolidarea maximă a bastionului central

149

A. Alehin

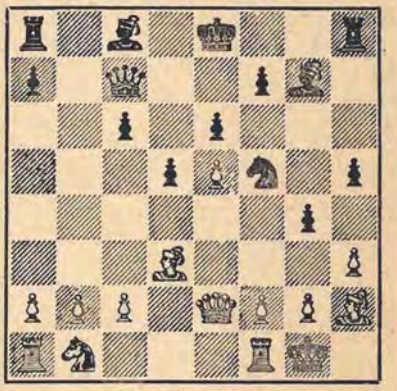


A. Nimzovici

(Baden-Baden, 1925)

150

Freyman



A. Nimzovici

(Vilna, 1912)

e5. Cu ultima sa mutare (13... g4) negrul sacrifică aparent un pion, care însă nu poate fi luat: 14. h:g4 h:g4 15. D:g4? T:h2! 16. R:h2 N:e5+ urmat de N:b2 şi negrul cîştigă. Pentru a para atacul, Nimzovici a jucat **14. Te1**, mutare care demonstrează în mod convingător nevoia de „supra-protecţie" a pionului important de la e5, pe care se sprijină tot centrul albului. A urmat: **14... Rf8 15. Cc3!** (calul acesta se îndreaptă spre un alt cîmp important: f4) **15... De7 16. N:f5 e:f5 17. De3 Th6 18. Ce2 c5 19. Cf4** şi albul a obţinut un joc superior datorită poziţiei puternice a calului la f4. Continuarea partidei este foarte instructivă: **19... d4 20. Dd3 Dd7 21. Dc4 Dc6 22. h:g4!** (pregăteşte aducerea calului la d3, ceea ce nu mergea direct din cauza 22... g:h3 23. D:c5+ D:c5 24. C:c5 Tg6 şi albul stă rău) **22... Na6 23. Dd5! D:d5** (foarte interesantă ar fi fost continuarea după 23... h:g4. Pionul e5 ar fi înaintat triumfător spre linia a 8-a: 24. e6 D:d5 25. e7+ Re8 26. C:d5 urmat de Cc7+) **24. C:d5 Nc4** (din nou nu mergea 24... h:g4 din cauza 25. e6) **25. Cf6 h:g4 26. Nf4 Tg6 27. Cd7+** şi albul a cîştigat pionul c5 şi după aceea şi partida.

151

A. Nimzovici

A. Alehin

(Kecskemét, 1927)

În încheiere, un comentariu autocritic al lui Nimzovici pe marginea poziţiei din diagrama 151.

«Excursia turnului Ta8—c8—c4 mi s-a părut tentantă şi în acelaşi timp riscantă. Riscantă din cauza manevrei ameninţătoare Cf3—h4:g6; tentantă — din motive de „sistem". În această poziţie punctul e4 este cel mai preţios din punct de vedere strategic şi spre el trebuie să fie atrase, ca de un magnet, figurile».

Printr-o analiză concretă Nimzovici arată în continuare că negrul putea şi trebuia să joace 33... Tc8! după care ar fi putut urma 34. Ch4 e4 35. f3 Dc5+ şi acum 36. Rh1 sau 36. Rh2.

După 36. Rh1 ar fi urmat 36... De3 37. f:e4 h5 38. Tg5 De1+ şi negrul cîştigă o figură.

La 36. Rh2 negrul avea de ales între 36... De3 (37. f:e4 Tc4) şi 36... Ce5, de exemplu: 37. Tf4 De3 38. g3 e:f3 39. T:f7+ Rg8 şi albul n-are apărare împotriva De2+.

În partidă a urmat 33... Tg8 34. Th4 f6! 35. c4 De6 36. Cd2 Df5 37. Dd1 g5 (după părerea lui Alehin, era mai bine 37... h5, dar ambii jucători erau în criză de timp) 38. Tg4 Dg6 39. Tg3 f5 40. Tc3 e4 şi partida s-a dat remiză.

Din cele de mai sus se vede că supra-apărarea constituie un procedeu strategic original care poate fi utilizat cu succes în cadrul planului general de apărare a multor poziţii.

CAPITOLUL V

Despre poziţiile tipice

În capitolele precedente am explicat ce sînt caracteristicile strategice generale, discutîndu-le pe fiecare în parte (cîmpuri slabe şi tari, structura pionilor, mobilitatea figurilor etc.). Logica interioară a şahului a dus în mod inevitabil la combinarea anumitor caracteristici strategice care fiind legate între ele survin în mod frecvent în numeroase partide. Este vorba despre anumite structuri de pioni şi aşezări de figuri avînd caracteristici strategice comune, care pot surveni în diferite deschideri atît cu albul cît şi cu negrul, şi asupra cărora s-au făcut analize amănunţite care stabilesc modul cum trebuie continuat jocul. Trebuie să subliniem că nu este vorba despre nişte poziţii unice în care pentru a aplica un anumit plan este necesară o identitate absolută cu modelul studiat, ci de poziţii care prezintă combinarea de caracteristici strategice ale modelului. Elementul strategic principal care determină apartenenţa unei anumite poziţii la modelul studiat, la aşa-numita poziţie tip, este configuraţia pionilor care de obicei este mai stabilă şi variază mai puţin faţă de model decît poziţia figurilor.

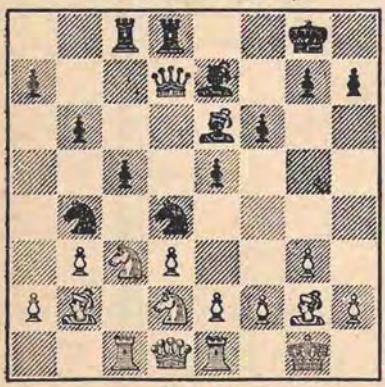
Utilitatea studierii poziţiilor tip pentru jocul practic este deosebit de mare. Cunoaşterea precisă a planului de joc într-un mare număr de poziţii tip permite rezolvarea uşoară şi cu economie de timp a problemelor strategice şi tactice care survin în cursul partidei. De lucrul acesta şi-au dat seama mulţi dintre marii jucători din trecut care au studiat anumite poziţii tipice, ajungînd la virtuozitate în jucarea lor. În cadrul acestei lucrări nu putem, desigur, să ne ocupăm de analiza amănunţită a numeroaselor poziţii tipice cunoscute. Aceasta ar constitui un studiu vast care depăşeşte cadrul lucrării de faţă[1]. De aceea ne vom limita la cîteva exemple clasice, din care cititorul să-şi poată da seama de importanţa cu-

[1] În legătură cu poziţiile tip, autorul a publicat în „Revista de Şah", în cursul anului 1964, o serie de articole care constituie nucleul unei lucrări mai vaste asupra acestei teme esenţiale a jocului de mijloc.

noașterii aprofundate a pozițiilor tipice.

152

M. Botvinnik



Kirilov

(Moscova, 1931)

Poziția din diagrama 152 este un model de poziție tip cu ajutorul căreia fostul campion mondial M. Botvinnik a obținut numeroase victorii. Iată care este aprecierea sa în cartea „Partide alese" : „Negrul a obținut o poziție ideală de figuri și pioni. Caii săi au o poziție inatacabilă deoarece mutările a3 și e3 n-ar face decît să slăbească decisiv poziția albului. Acum albul nu observă o combinație destul de transparentă a adversarului, care duce la cîștigarea unui pion. Dar este îndoielnic că se mai poate indica o cale de salvare pentru alb".

Continuarea acestei partide a fost următoarea : **22. Cf3 C:a2! 23. C:d4 C:c3 24. T:c3 c:d4 25. T:c8 T:c8 26. e3 Nb4 27. Te2 Nc3 28. e:d4 N:b2 29. T:b2 D:d4 30. Ta2 a5 31. Ta4 Dc3 32. Th4 Dc1** și albul a cedat.

Aceeași poziție tipică a fost obținută de către Botvinnik un an

153

Scheletul caracteristic de pioni al poziției Botvinnik

mai tîrziu într-o partidă cu Lisițin (vezi diagrama 154). „Negrul domină tabla — scrie Botvinnik. Albul nu poate crea nici măcar o umbră de contrajoc ; el este obli-

154

M. Botvinnik

G. Lisițin

(Leningrad, 1932)

gat să privească în liniște cum adversarul își regrupează forțele pentru acțiunea decisivă".

Continuarea partidei constituie o demonstrație instructivă a planului de joc al negrului :

21. Dd1 Ng4! (silește schimbul la d4 după care se deschide coloana „e" și negrul exercită o presiune decisivă asupra pionului înapoiat e2. Planul acesta a fost aplicat cu succes încă de Cigorin în partida cu Mieses — Barmen, 1905 — vezi diagrama 155) **22. N:d4 e:d4 23. Dd2 Nf8 24. Te1 Te8 25. h4** (în căutarea unui loc pentru calul f1) **25... Nh3 26. Nf3 Te7 27. Ch2 Tce8 28. Rh1 Ne6 29. b3 Cb4 30. Ng2 Nd5 31. Cf3** (albul evită mereu schimbul spre a păstra nebunul pentru apărarea punctului e2) **31... Tf7** (pentru a readuce în joc nebunul f8) **32. Rh2 Nd6 33. Nh3 Dd8 34. Tab1 Tfe7 35. Cg1 Nc7 36. Ca3 Nb7!** (amenințînd Dd5 negrul obține în cele din urmă schimbul nebunilor) **37. Ng2 N:g2 38. R:g2 Cd5 39. Cc2 Dd6!** (nu mai există apărare împotriva amenințării Ce3+) **40. Ca3 Ce3+ 41. Rh1 Cg4 42. Df4** (sau 42. Tf1 Dd5+ ; sau 42. Rg2 C:f2! 43. R:f2 D:g3+ și negrul cîștigă repede) **42... D:f4 43. g:f4 C:f2+ 44. Rg2 C:d3** și albul a cedat.

În cele două partide de mai sus, la poziția tip s-a ajuns pe căi asemănătoare, din deschiderea engleză :

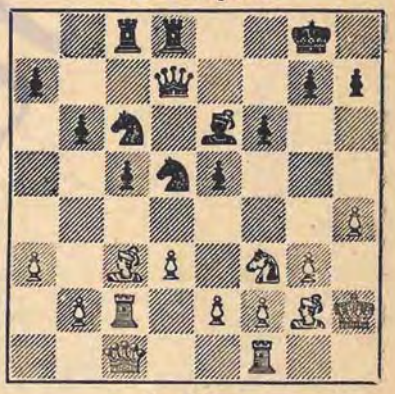
Kirilov-Botvinnik : 1. c4 c5 2. Cc3 Cf6 3. g3 d5 4. c:d5 C:d5 5. Ng2 Cc7 6. Cf3 Cc6 7. 0—0 e5 8. b3 Ne7 9. Nb2 0—0 10. Tc1 f6 11. Ce1 (într-o partidă Cogan-Lipnițki, 1948, s-a jucat 11. Ca4 b6! 12. e3 Na6 13. Te1 și cu 13... Nd3 s-ar fi putut obține o blocare aproape totală a poziției albului) 11... Nf5 12. Ca4 Ca6 13. Na3 (sau 13. Cc2 Dd7 14. Ce3 Ne6 15. d3 Cd4 16. Dd2 Tad8 17. Cc3 Cb4, Goldberg-Botvinnik, 1945) 13... Da5 14. Cc2 Tfd8 15. Ce3 Ne6 16. d3 Tac8 17. Cc4 Dc7 18. Cd2 b6 19. Nb2 Dd7 20. Te1 Cd4 21. Cc3 Cb4 (vezi diagrama 152).

Lisițîn-Botvinnik : 1. Cf3 c5 2. c4 Cf6 3. g3 d5 4. c:d5 C:d5 5. Ng2 Cc6 6. 0—0 (d4!) e5 7. d3 Ne7 8. Cbd2 0—0 9. Cc4 f6 10. Ne3 Ne6 11. a4 Dd7 12. Dd2 b6 13. Tfc1 Tac8 14. Dd1 Rh8 15. Nd2 Tfd8 16. Db3 Cc7 17. Nc3 Tb8 18. Dc2 Cd5 19. Cfd2 Tbc8 20. Cf1 Cd4! (vezi diagrama 154).

Pe cu totul altă cale s-a ajuns la poziția din diagrama 155, survenită în partida **Mieses-Cigorin :** 1. g3 e5 2. c4 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. d3 d5 5. c:d5 C:d5 6. Ng2 Ne6 7. Cf3 Ne7 8. 0—0 0—0 9. Nd2 Dd7 10. a3 f6 11. Ce4 Nf7 12. Tc1 Tfd8 13. Cc5 N:c5 14. T:c5 Cce7 15. Dc1? (b4!) b6 16. Tc2 c5 17. h4!? (b4) Tc8 18. Nc3? Cc6 19. Rh2 Ne6.

155

M. I. Cigorin



J. Mieses

(Barmen, 1905)

Din nou foarte instructiv este comentariul lui M. Botvinnik (în cartea „120 partide alese ale lui M. I. Cigorin", pag. 251—254) :

„Înainte de a cunoaște această partidă am crezut că Rubinstein a fost primul care a arătat cum trebuie jucate poziții de tipul acesta cu negrul (vezi, de ex. cunoscuta

partidă Zubarev-Rubinstein, Moscova, 1925). Acum văd că am greșit adînc. Se învederează că, încă din 1905, Cigorin a găsit planul just pentru negru. Acest plan este foarte simplu: jucînd Cd4 negrul forțează mutarea N:d4, după care reia cu pionul „e" pentru a ataca cu turnurile pionul înapoiat de la e2. Împotriva acestui plan albul este complet fără apărare".

În partidă negrul și-a realizat avantajul pozițional în modul următor: **20. Cg1 Cde7 21. f4 Cd4! 22. N:d4 e:d4 23. Ne4** și acum prin **23... Nb3! 24. Td2 Cf5 25. N:f5 D:f5,** urmat de dublarea turnurilor pe coloana „e", albul ar fi fost adus într-o poziție de zugzwang. Cigorin a ales altă cale și tot a cîștigat.

Cum am arătat mai înainte, pozițiile tip pot surveni indiferent de culoare și deschidere. Astfel, poziția din diagrama 156 prezintă structura de pioni a diagramei 153, dar cu culorile inversate. Avantajul pozițional al albului este incontestabil, în special datorită faptului că negrul nu poate realiza

156

A. Lilienthal

M. Botvinnik

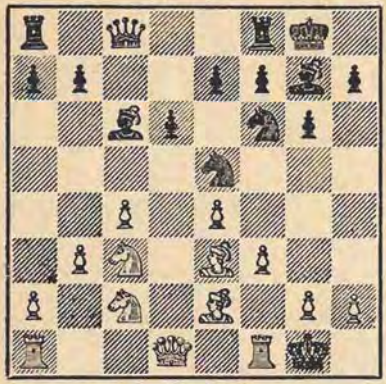
(Moscova, 1936)

în condiții satisfăcătoare înaintarea d7—d5, de exemplu: 15... e6 16. Tfd1 d5 17. c:d5 e:d5 18. C:c6 T:c6 19. Ng5 și albul cîștigă ușor. În faza următoare a partidei negrul încearcă să-și elibereze jocul prin înaintarea b5, dar albul împiedică foarte instructiv acest plan: **15... a6 16. Tfd1 C:d4** (nu mergea 16... b5 din cauza 17. c:b5 C:d4 18. b:a6 și albul cîștigă un pion) **17. N:d4 d6** (din nou nu mergea 17... b5 din cauză că după 18. c:b5 a:b5 19. N:f6 N:f6 20. Cd5 cu amenințarea e4—e5 negrul rămîne, în cel mai bun caz, cu un pion izolat și slab pe coloana „d") **18. a4 Ce8 19. Cd5 Tc6** (19... b5 20. c:b5 a:b5 21. a5) **20. N:g7 C:g7 21. h4** (stăpînind complet centrul albul pregătește un atac pe flancul regelui. Acum 21... h5 ar slăbi prea mult poziția de pioni a regelui negru; de aceea calul negru nu poate fi centralizat deoarece trebuie să împiedice înaintarea h4—h5) **21... Te8 22. Tc3 Ch5 23. Dd4 b5?** (cum se întîmplă deseori în poziții de acest fel, negrul caută să se elibereze cu orice preț, dar aceasta nu face decît să grăbească deznodămîntul. Botvinnik arată că „în cazul unei apărări pasive negrul ar fi putut opune o rezistență prelungită, deoarece nu este ușor pentru alb să organizeze atacul pe flancul regelui. Partida ar fi putut continua, de exemplu în felul următor: 23... Cf6 24. Tdc1 (împiedicînd b5. Mai puțin clar este 24. C:f6+ din cauza 24... e:f6 25. D:f6 d5) 24... C:d5 (nu se vede nimic mai bun) 25. e:d5 Tc5 26. b4 Tc7 27. h5 și atacul trece pe flancul regelui") **24. c:b5 a:b5 25. Tdc1 T:c3 26. T:c3 b:a4 27. Tc7 Db5 28. b:a4! De2+ 29. Df2 D:f2+ 30. R:f2 e6** (nu mergea 30... Ta8 din cauza 31. Tc8+ urmat de C:e7+) **31. Cb6** și albul a cîștigat ușor finalul prin înaintarea pionului „a".

O variație pe aceeași temă o prezintă poziția din diagrama 157.

157

Kuzelka



L. Pachman

(Praga, 1943)

Aici negrul elimină calul care se instalează pe avanpostul d5 ceea ce duce, ca în exemplele pe care le-am văzut mai înainte, la deschiderea decisivă a unei coloane. A urmat : **13. Dd2 Tfd8 14. Cd5 N:d5 15. c:d5** (așa cum am văzut în exemplele precedente, aci se reia de obicei cu pionul „e", după care se dublează turnurile pe coloana semi-deschisă. În cazul de față, după 15. e:d5 negrul ar fi putut încerca 15... b5!? 16. c:b5 C:d5 obținînd oarecare contrajoc. De aceea albul preferă avantajul mai mic dar clar al coloanei deschise „c") **15... Ced7?** (o greșeală după care albul își amplifică avantajul pozițional. Era necesar 15... Dd7 16. h3 De8, deși și în acest caz albul ar fi stat mai bine) **16. Cd4 Db8 17. Tac1 a6 18. Tc2 Tc8 19. Tfc1 T:c2 20. D:c2** (acum albul își valorifică destul de ușor superioritatea pe flancul damei : coloană deschisă, avantaj de spațiu și perechea de nebuni) **20... Ce8 21. b4** (cu amenințarea Cd4—b3—a5) **21... Dd8** (Schimbul la d4 ar fi dus — „încet dar sigur", cum spune Pachman — la o poziție pierdută) **22. Cc6! b:c6 23. d:c6 Cf8** (23... Tc8 24. N:a6 Tc7 25. c:d7! T:c2 26. d:e8D D:e8 27. T:c2 Dd7! 28. Tc8+ Nf8 29. b5! și albul cîștigă) **24. c7 C:c7 25. D:c7 De8 26. Dc6 Db8 27. N:a6 Nb2! 28. Tb1!** (28. Tc2 D:b4! 29. D:a8 De1+ 30. Nf1 D:e3+ urmat de Nd4) **28... Nf6 29. a4 Ce6 30. Nb7 Cd4 31. N:a8! C:c6 32. N:c6 Nc3! 33. b5!** (33. a5? Dc7 34. Nd5 N:b4 35. T:b4 Dc3) **33... e6 34. b6 d5 35. b7 Rg7** (sau 35... Ne5 36. f4! Nc7 37. Nd4! N:f4 38. e5) **36. Rf1 d:e4 37. Na7** și albul a cîștigat.

După cum se vede din aceste exemple, odată realizată poziția tip, șansele apărării sînt foarte reduse. De aceea au început să se caute metode mai eficace de combatere a puternicului centru de pioni (cu avanpostul de cal pe d5 sau d4), fie prin evitarea ajungerii la poziția tip, fie prin obținerea unei mai bune așezări a figurilor apărării care să permită organizarea unui contrajoc activ.

Comentînd partida sa cu Kirilov (vezi diagrama 152), Botvinnik scrie: „În această partidă albul n-a găsit planul just. Cel mai indicat este aci contraatacul pe flancul regelui prin f2—f4 (Kashdan-Nimzovici, Bled, 1931) sau pe flancul damei prin b2—b4. Observăm că planul legat de înaintarea pionului „b" a fost aplicat cu succes încă în partida Nimzovici — Capablanca, Karlsbad, 1929 (cu culorile inversate). Ideea lui Capablanca a fost aplicată în modul cel mai consecvent în partida Stahlberg — L. Szabó, Budapesta, 1950...".

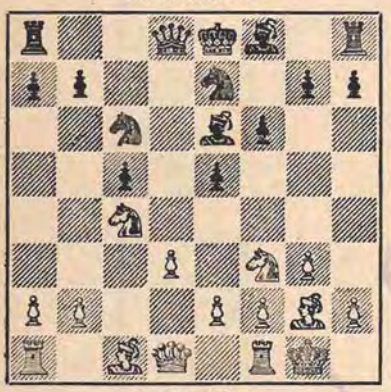
Acest comentariu rezumă foarte bine posibilitățile de combatere a acestei poziții tip. Să vedem cum au fost realizate în practică aceste idei de subminare a centrului cu ajutorul înaintărilor f2—f4 și b2—b4. Iată mai întîi începutul inte-

resantei partide **Kashdan — Nimzovici :**

1. Cf3 d5 2. c4 d:c4 3. Ca3 e5 4. g3 Cc6 5. C:c4 f6 6. Ng2 e5 7. d3 Ne6 8. 0—0 Cge7 (după cum se vede și din deschiderea Reti se poate ajunge la poziția tip de care ne ocupăm. Poziția figurilor este însă diferită și aceasta permite lui Kashdan o regrupare pregătitoare a înaintării f2—f4. Vezi diagrama 158).

158

A. Nimzovici



I. Kashdan

(Bled, 1931)

9. Cfd2 Cd5 10. Ce4 Ne7 11. Ce3 Dd7 12. Cc3 Cb6 (negrul vrea să păstreze controlul asupra punctului c4, dar mai bine era poate Cc7 urmat eventual de Ca6 și Cab4, ca în exemplele pe care le-am examinat) **13. b3 Cd4 14. Na3 Tc8 15. Tc1 0—0 16. Ce4 Db5** (cu amenințarea Da5) **17. Dd2 f5!? 18. Cc3 Dd7 19. f4! e:f4 20. g:f4 Tfd8 21. Rh1 Rh8 22. Cc4** și acum, după 22... C:c4 șansele ar fi fost egale. Este de observat că realizînd înaintarea f2—f4 albul a evitat în această partidă „strangularea" caracteristică din exemplele precedente.

Este interesant modul cum Botvinnik aplică ideea atacării centrului negru prin f2—f4 în aceeași deschidere, în partida sa cu R. Fine (Notthingham, 1936) în care după **1. Cf3 d5 2. c4 d:c4 3. Ca3 c5 4. C:c4 Cc6 5. b3 f6 6. Nb2 e5 7. g3 Cge7 8. Ng2** s-a ajuns la poziția din diagrama 159.

159

R. Fine

M. Botvinnik

(Notthingham, 1936)

Fine a continuat cu **8... Cd5?**, mutare pe care Alehin o consideră greșită din următoarele motive: „Dacă negrul ar fi înțeles că în această poziție cîmpul d5 nu trebuie ocupat ci numai ținut sub control, el ar fi pus calul la f5 cu scopul de a împiedica manevra Ch4 care constituie o verigă importantă în planul albului. În acest caz negrul ar fi avut bune perspective de a cuceri treptat spațiu, demonstrînd prin aceasta lipsa de logică a mutării a 3-a a albului".

În partidă a urmat: **9. 0—0 Ne7 10. Ch4! 0—0 11. Db1** (cu amenințarea 12. Ne4) **11... Tf7 12. Cf5 Ne6 13. f4** („Albul trebuie să-și țină adversarul sub presiune prin

amenințări tactice, altfel negrul își consolidează definitiv poziția prin Nf8 urmat de Cd4. Din punct de vedere strategic mutarea aceasta are și calități și defecte, deoarece schimbul de pioni care urmează creează slăbiciuni ambelor părți" — Alehin) **13... e:f4 14. g:f4 Cb6! 15. Ne4 N:c4 16. b:c4 C:c4 17. Nc3!** (Botvinnik a sacrificat un pion pentru a păstra inițiativa. Acum la 17... C:d2 ar fi urmat 18. N:d2 D:d2 19. D:b7) **17... Cd4** (era de considerat și 17... Nf8) și după o serie de complicații tactice partida s-a terminat remiză.

Aceeași idee a fost aplicată și în deschiderea engleză, de la care se ajunge cel mai frecvent la poziția tipică. În partida Kotov — Furman (Moscova, 1949), după **1. c4 Cf6 2. Cc3 c5 3. g3 d5 4. c:d5 C:d5 5. Ng2** negrul a jucat inexact **5... Cb4** (în loc de Cc7) și după

160

S. Furman

A. Kotov

(Al 17-lea camp. al U.R.S.S., 1949)

6. Cf3 Cc6 7. 0—0 e5 8. d3 Ne7 9. Cd2 Cd4!? 10. Cc4 f6 (vezi diagrama 160) albul a jucat în condiții favorabile **11. f4!** obținînd după **11... e:f4 12. g:f4 0—0 13. a3 Cbc6 14. e3 Cf5 15. Nd5+! Rh8 16. e4 C5d4 17. f5!** o poziție excelentă în centru.

Să examinăm acum planul strategic bazat pe străpungerea b2—b4. Caracteristică este partida Taimanov — Bîvșev, în care deschiderea a fost jucată în modul următor: **1. c4 Cf6 2. Cc3 c5 3. g3 d5 4. c:d5 C:d5 5. Ng2 Cc7 6. Cf3 Cc6 7. b3.** Într-o partidă cu Korcinoi, jucată în același concurs cu cîteva runde mai înainte, Taimanov a jucat același plan la alb, dar într-o ordine de mutări inexactă: 7. 0—0 e5 8. b3 Ne7 9. Nb2 0—0 10. Tc1 f6 11. Ca4 b6 12. Ch4 Cd5! 13. a3 Nb7 și negrul stă foarte bine. Atît în partida cu Korcinoi, cît și în cea cu Bîvșev, Taimanov a urmat un plan aplicat de Keres cu succes într-o partidă cu Smislov (Al 15-lea camp. al U.R.S.S., Leningrad, 1947) dar cu un tempo în plus (1. c4 Cf6 2. Cc3 c5 3. g3 d5 4. c:d5 C:d5 5. Ng2 e6!? 6. Cf3 Cc6 7. 0—0 Ne7 8. b3 Cc7!? 9. Nb2 e5!? 10. Tc1 f6 11. Ce4! b6 12. Ch4 Nd7 13. e3! 0—0 14. d4! e:d4 15. e:d4 Tc8 16. d:c5 b5 17. Cc3 f5 18. Tc2!

161

A. Bîvșev

M. Taimanov

(Al 21-lea camp. al U.R.S.S., 1953)

N:h4 19. Td2 Tf7 20. g:h4 cu o poziție cîștigată). În partida cu Bîvșev, Taimanov economisește mutarea 7. 0—0. A urmat: **7... e5 8. Nb2 Ne7 9. Tc1 f6 10. Ca4 b6?** (vezi diagrama). Datorită tempo-ului în plus, atacul alb asupra „pionilor" centrului negru — c5 și e5 — este mult mai eficace. Dacă negrul și-ar fi dat seama de primejdiile care-l amenință, el ar fi jucat acum 10... Ca6! consolidîndu-și centrul. După rocadă, Ne6 și Tc8, calul ar fi putut eventual reveni la b4. Acum albul realizează în condiții optime atacul asupra punctului c5: **11. Ch4 Cd5 12. a3 Ne6** (în partida amintită Taimanov — Korcinoi, datorită faptului că în această poziție ambele părți aveau rocada făcută, negrul a avut la dispoziție mutarea Nb7, care nu poate fi jucată acum din cauza 13. e4 Cc7 14. Dh5+) **13. b4** și albul a obținut avantaj. Negrul a încercat continuarea 13... g5? (era mai bine Tc8) și după 14. Cf3 Cd4 15. C:d4! c:d4 16. e3! 0—0 17. e:d4 e:d4 18. 0—0 Nf7 19. Te1 Dd7 20. N:d4 albul a obținut avantaj decisiv.

În exemplul următor albul a realizat de maniera cea mai directă atăcarea punctului c5 prin b2—b4. După mutările cunoscute **1. c4 Cf6 2. Cc3 c5 3. Cf3 d5 4. c:d5 C:d5 5. g3 Cc6 6. Ng2 Cc7** albul a jucat **7. a3** și după **7... e5** (vezi diagrama 162) a efectuat imediat înaintarea strategică **8. b4!?** Acum negrul nu poate juca 8... c:b4 9. a:b4 N:b4 (9... e4 10. C:e4 N:b4 11. Nb2) din cauza 10. C:e5 N:c3 11. C:c6 b:c6 12. N:c6+ Nd7 13. N:d7+ D:d7 14. d:c3 Dc6 15. 0—0 D:c3 16. Da4+. Szabó a continuat cu **8... f6** și după **9. b:c5 N:c5 10. 0—0 0—0 11. Nb2 Ce6 12. Tc1 Rh8 13. e3 a6** s-a ajuns la o poziție cu șanse egale.

162

L.. Szabó

G. Stahlberg

(Budapesta, 1950)

În afara planului strategic de subminare a centrului negru, mai trebuie menționată ideea lui Smîslov din partida cu Lilienthal (Budapesta, 1950) în care fostul campion mondial după **1. c4 Cf6 2. g3 c5 3. Ng2 d5 4. c:d5 C:d5 5. Cc3 Cc7 6. d3** (în loc de Cf3) **6... e5 7. Ne3 Cc6** (vezi diagrama 163) a jucat în mod surprinzător **8. N:c6+!? b:c6 9. Da4.** Ideea strategică a schimbului la c6 este de a organiza cît mai rapid un atac asupra pionului c5 (care nu poate fi apărat prin b7—b6). În schimb negrul obține perechea de nebuni și o vădită superioritate pe cîmpuri albe. **9... Nd7 10. Tc1 Tb8 11. Cf3 f6 12. Ce4 T:b2 13. Cfd2** (Albul putea obține un joc mai bun și prin 13. Da3 Tb5 14. N:c5 N:c5 15. C:c5 0—0 16. C:d7 D:d7 17. 0—0) **13... Ne6! 14. N:c5 T:a2 15. D:c6+ Dd7 16. Db7! Nd5 17. Db8+ Dd8 18. N:a7!** cu avantaj pentru alb.

163

A. Lilienthal

V. Smislov

(Budapesta, 1950)

Aceeași idee a fost aplicată într-o partidă Sokolski — Arulaid (Tallin, 1959) în care după **1. c4 Cf6 2. Cc3 c5 3. g3 d5 4. c:d5 C:d5 5. Ng2 Cc7 6. Cf3 Cc6 7. d3 e5** albul a continuat cu **8. Cd2! Ne7** (sau 8... Nd7 9. 0—0 Ne7 10. Cc4 f6 11. f4) **9. N:c6+ b:c6 10. Cc4 f6 11. Da4 Nd7 12. Ca5 Cd5 13. Nd2 Db6 14. Cc4 Db7 15. Ce4** obținînd avantaj.

Din aceste exemple se poate constata că pentru combaterea acestei poziții tipice există două linii principale de joc:

a) Organizarea cît mai rapidă a atacului asupra „pilonilor" structurii de pioni (c5 și e5), subminîndu-i prin înaintările laterale f2—f4 sau b2—b4.

b) Schimbul la c6 cu scopul dublării pionilor pe coloana „c", ceea ce ușurează atacul asupra pionului c5.

Ambele planuri duc la o luptă strategică plină de conținut, cu perspective egale. La această concluzie ajunge și Botvinnik, care după ce trece în revistă diferitele posibilități de combatere a schemei cu ajutorul căreia a obținut atîtea succese, încheie astfel: „Putem afirma cu îndrăzneală că și în cazul acestor continuări negrul are un joc satisfăcător".

POZIȚIA METGER

Vorbind despre problema pionilor dubli am arătat că structura de pioni din diagrama 23 este caracteristică pentru varianta Metger din Jocul celor patru cai. Diagrama 164 înfățișează poziția-cheie a acestei variante, rezultată după mutările: **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Nb5 Nb4 5. 0—0 0—0 6. d3 N:c3 7. b:c3 d6 8. Ng5 De7 9. Te1 Cd8 10. d4** în care întîlnim structura de pioni din diagrama 23.

Conform teoriei generale a pionilor dubli (vezi pag. 39) negrul trebuie să caute, în această poziție, să-l silească pe alb să joace d4—d5, după care slăbiciunea dinamică (Nimzovici) a complexului său de pioni iese în evidență. Atîta timp

164

Poziția clasică a variantei Metger

cît masa de pioni poate fi silită să înainteze, forța ei statică asigură albului o oarecare preponderență în centru. Poziția aceasta a fost analizată în decursul timpului și concluziile asupra ei nu sînt nici astăzi definitive. Nimzovici, de exemplu, era de părere că albul nu are o poziție de atac în centru, din contra — pionul său de la d4 joacă un rol de apărător al slăbiciunii pionilor dubli. Alți maeștri, între care și Botvinnik, consideră că tăria statică a centrului asigură albului o mare libertate de manevră și posibilitatea organizării unui atac pe flancul regelui. Să examinăm aceste puncte de vedere pe baza cîtorva exemple practice.

Posibilitățile de atac ale albului sînt foarte bine ilustrate de partida Botvinnik — Reshevsky (Turneul pentru campionatul lumii, 1948) în care, din poziția diagramei 164 a urmat: **10... Ce6 11. Nc1 Td8.**

Teoria recomandă 11... c5, de ex. 12. d5 Cc7 13. Nd3 h6 14. c4 Nd7 cu șanse de ambele părți: Cortlever — Keres, Buenos Aires, 1939. Jucînd c7—c5 negrul renunță însă la posibilitatea de a ataca pionul d5 prin c7—c6 și în același timp își blochează cîmpul c5. Formația de pioni c4—d5—e4 contra c5—d6—e5 cu pion dublu alb pe coloana „c" constituie o poziție tipică în sine, de care ne ocupăm la pag. 171).

Rubinstein a încercat în multe partide mutarea 11... c6, cu ideea de a juca mai tîrziu d6—d5. Defectele acestui plan sînt foarte bine ilustrate de frumoasa partidă Spielman — Rubinstein (Karlsbad, 1911) în care a urmat 12. Nf1 Td8 13. g3 Dc7 14. Ch4! d5 15. f4! (vezi diagrama 165) e:f4? (aci era mai bine 15... C:e4 16. f:e5 C:c3 17. Df3 Ce4) 16. e5 Ce4 17. g:f4 f5 18. e:f6! (mult mai bine decît 18. C:f5, care ar fi permis negrului să obțină un contraatac puternic: 18... Tf8 19. Cg3 C:f4 20. C:e4 d:e4 21. T:e4 Ch3+ 22. N:g3 N:h3 23. Tf4 Dd7 etc.) 18... C:f6 19. f5! Cf8 20. Df3 Df7 21. Nd3 Nd7 22. Nf4 Te8 23. Ne5 (Slăbiciunile formației de pioni a albului sînt pe deplin compensate de poziția excelentă a figurilor sale. Negrul suferă de lipsă de spațiu de manevră și aceasta face ca apărarea sa să fie dificilă) 23... c5 24. Rh1! c4 25. Ne2 Nc6 (cu amenințarea T:e5 urmat de d5—d4+) 26. Df4 Cfd7 27. Nf3 Te7!? (probabil mai multe șanse dădea apărarea activă 27... Ce4 28. Tg1 C:e5 29. d:e5 Rh8, deși și în acest caz perechea de pioni f5, e5 ar fi asigurat albului avantajul) 28. Te2 Tf8 29. Tg1 De8 30. Teg2 Tff7 31. Dh6 (o încheiere foarte frumoasă a atacului alb) 31... Rf8 32. Cg6+! h:g6 33. Dh8+ Cg8 34. Nd6! (amenințarea T:g6 urmat de T:g7 decide) 34... Dd8 35. T:g6 Cf6 36. T:f6! T:f6 37. T:g7 și negrul a cedat.

165

A. Rubinstein

R. Spielman

(Karlsbad, 1911)

Model de atac pe flancul regelui

Să revenim acum la partida Botvinnik — Reshevsky, în care

după **12. Nf1** negrul a jucat **12... Cf8?** Continuarea aceasta pasivă permite albului să organizeze în toată liniștea atacul pe flancul regelui. Negrul avea posibilitatea de a juca fie 12... c5, ceea ce, chiar cu mutarea inutilă Td8, i-ar fi permis să mențină echilibrul, de exemplu 13. d5 Cc7 14. c4 Nd7 15. a4 b6 16. g3 Cfe8 17. Ng5 f6, cum s-a jucat într-o partidă Gorenștein — Zamihovski, 1958, — fie de a juca 12... Cd7!, continuare de care ne vom ocupa pe larg) **13. Ch4! Cg4** (nu mergea 13... C:e4 **14.** T:e4 f5 din cauza 15. Nc4+ Rh8 16. Dh5! f:e4 17. Ng5 Dd7 18. Nf7!, nici 13... Cg6 14. Cf5! N:f5 15. e:f5 cu avantaj pentru alb. Cel mai bine era 13... Ce8 14. g3 g6! trecînd la o apărare dificilă) **14. g3 Df6 15. f3 Ch6 16. Ne3! Te8 17. Dd2 Cg6 18. Cg2! Nh3** (18... D:f3 19. Ne2 Df6 20. Nc4! cu atac puternic) **19. Ne2! N:g2 20. R:g2 d5** (negrul sacrifică un pion cu speranța de a-și elibera jocul. După 20... Cf8 21. g4! Dg6 22. h4 atacul albului ar fi fost decisiv) **21. e:d5 e:d4 22. c:d4 Cf5 23. Nf2 Ted8 24. c4 h5 25. h4 b5 26. Dg5!** și albul a cîștigat ușor.

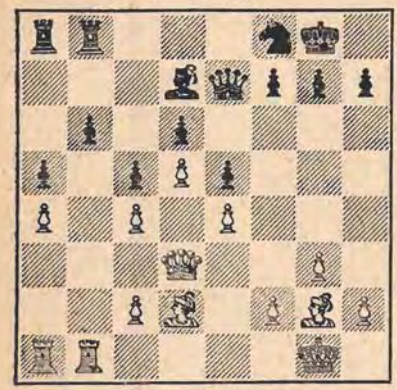
După cum se vede din aceste două exemple atacul albului a fost favorizat de faptul că negrul n-a întreprins nimic împotriva formației albe de pioni care stînd pe loc și-a păstrat întreaga forță statică și a permis albului să organizeze în liniște atacul pe flancul regelui. Să vedem însă ce se întîmplă cînd negrul joacă mai consecvent.

În poziția diagramei 164 negrul poate continua cu **10... Ce6 11. Nc1 Td8 12. Nf1** și acum **12... Cd7!** cum s-a jucat într-o partidă Alexander — Barcza (Olimpiada de la München, 1958). Pentru moment mutarea Cf3—h4 este împiedicată și negrul are timp să-și regrupeze caii în așa fel încît să păstreze presiunea asupra centrului alb (legată între altele și de amenințarea d6—d5) și să pareze pătrunderea calului alb la f5. În această partidă a urmat: **13. g3 Cdf8 14. Ch4 Df6 15. Ne3** (aici albul ar fi putut forța remiza prin următoarea interesantă combinație: 15. Cf5!? e:d4 16. c:d4 d5! 17. e5! D:f5 18. Nd3 Dh3 19. Nf1 cu repetarea mutărilor. Dorința de a obține mai mult se dovedește nejustificată și are ca urmare trecerea inițiativei de partea negrului) **15... Cg6 16. C:g6** (16. Cf5 d5!) **16... D:g6 17. Ng2 c5!** (închiderea centrului este mai favorabilă negrului acum decît la mutarea a 11-a, deoarece calul alb a fost schimbat) **18. d5 Cf8 19. Dd3** (după 19. f4 e:f4 20. g:f4 Nh3 în final calul negru se dovedește mai tare decît nebunul alb. Dacă însă 20. N:f4, atunci 20... f6 urmat de De8 și Cg6 cu avantaj pentru negru) **19... Df6!** (strategia negrului constă în menținerea caracterului închis al poziției, pentru a micșora forța perechii albe de nebuni și a mări valoarea calului) **20. Tf1 De7! 21. a4** (la 21. f4 negrul ar fi răspuns f7—f6) **21... Nd7 22. Tfb1 Tdb8 23. c4?** (era necesar 23. a5, deși după 23... b5 24. a:b6 a:b6 25. T:a8 T:a8 albul nu poate lua pionul b6 din cauza Ta1+ urmat de Nh3) **23... b6! 24. Nd2** (după părerea lui Barcza, trebuia jucat 24. a5, deși după 24... b:a5 negrul rămîne cu pionul „a" în plus) **24... a5!** (vezi diagrama 166).

Ne aflăm acum în fața unui caz foarte interesant de trecere dintr-o poziție tip în alta. Poziția din diagrama 166, denumită de H. Kmoch **poziția Wyvill** (după numele unui jucător englez din secolul trecut) constituie o poziție tip independentă, de care ne vom ocupa separat (vezi pag. 171).

166

G. Barcza



C. H. Alexander

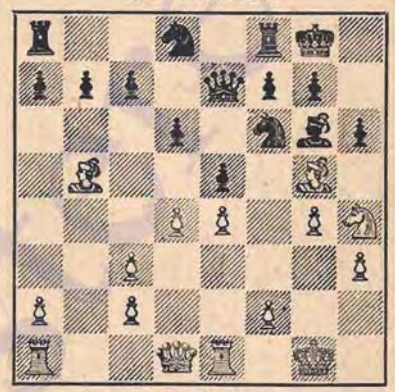
(München, 1958)

Să ne întoarcem acum la poziția Metger. După cum am văzut, jucînd consecvent la presiune asupra centrului alb în vederea provocării înaintării d4—d5 (ca în partida Alexander — Barcza) negrul poate preveni atacul alb pe flancul regelui, după care poate întreprinde manevre poziționale împotriva structurii de pioni a albului. S-a încercat și o altă metodă de realizare a planului strategic al negrului și anume **10... Ng4** (în loc de Ce6). Mutarea aceasta a fost considerată multă vreme ca slabă pentru negru pe baza unei partide Wolf — Cohn (Nürnberg, 1906), în care a urmat **11. h3 Nh5 12. g4 Ng6 13. d5 c6! 14. Nf1 c:d5 15. e:d5 Tc8** și acum cu 16. Te3! albul obține avantaj, de ex. 16... Dd7 17. N:f6 g:f6 18. Ch4 f5? 19. g:f5 N:f5 20. Nb5! D:b5 21. C:f5 și negrul a cedat (Nikitin — Estrin, Leningrad, 1957). Mutarea Te3 este bună și după 14... Tc8 (cum recomandă Keres). Însă negrul poate menține echilibrul poziției prin **14... c:d5 15. e:d5 Dc7!**, de ex. 16. N:f6 g:f6 17. Te3 b6 18. Ch4 Cb7 19. Nd3 Cc5 cu joc egal (Altșuler — Veltmander, corespondență, 1958—1960).

Dacă albul joacă **13. Ch4** (în loc de 13. d5) atunci după **13... h6!** 14.Nc4! Nh7 negrul n-are greutăți. Instructiv pentru tehnica jocului în poziții de acest gen este exemplul următor (vezi diagrama 167),

167

A. Rubinstein



A. Wolff

(Teplitz-Schönau, 1922)

în care s-a jucat **14. C:g6?**. A urmat **14... f:g6 15. Nc4+ Rh7 16. Nh4 g5 17. Ng3 Cf7 18. Df3 Tae8 19. De3 b6 20. Nb5** (era mai bine 20. N:f7, dar albul nu și-a dat seama de faptul că inițiativa a trecut de partea negrului și vrea să păstreze perechea de nebuni) **20... Td8 21. a4 Ch8 22. a5 Cg6 23. f3 Cf4** (calul ocupă acum o poziție minunată de unde nu poate fi scos decît prin schimb. În acest caz însă cîmpurile negre din poziția albului rămîn foarte slabe) **24. Nf1 Rh8 25. N:f4 g:f4 26. Df2 g5 27. d5** (strategia negrului a triumfat: formația de pioni a albului s-a pus în mișcare. Era mai bine 27. Nb5 sau Nc4) **27... h5 28. Ng2 Rg7 29. De2 Th8 30. Rf2**

(30. Da6 nu amenință nimic, deoarece la D:a7 negrul răspunde cu Ta8, Db7, Thb8, Dc6, b:a5 cu avantaj) **30... Ta8!** (negrul se pregătește de operații pe ambele flancuri) **31. Teb1 Cd7 32. Db5 h:g4 33. h:g4 Cc5 34. Th1 Th4! 35. T:h4 g:h4 36. Nh3** (altfel urmează h4—h3) **36... b:a5!** (din cauza pionului dublu, negrul are acum de fapt un pion în plus) **37. D:a5 Dd8 38. Tb1 Tb8 39. Tb4 a6 40. Re2 Tb6 41. Da1 Rg6 42. Rd2 Rg5 43. Tb1** (coloana „b" nu mai

168

poate fi menținută. Negrul amenință manevra Dd8—b8—a7 urmat de a6—a5) **43... Db8 44. Th1** (44. Rc1 T:b1+ 45. D:b1 D:b1+ 46. R:b1 Ca4 47. c4 Cc3+ 48. Rc1 Ce2+ 49. Rd2 Cg1 50. Ng2 h3 51. Nh1 a5 și negrul cîștigă) **44... a5! 45. Ng2** (45. D:a5 Tb2 46. Da3 Cb3+ 47. Rd3 Db5+ 48. c4 Db6 și negrul cîștigă) **45... a4 46. De1 Dh8 47. Dc1 Ta6 48. Nf1 Ta8 49. Nc4 a3 50. Na2** (cei doi pioni liberi sînt aparent blocați. După cîteva mutări de așteptare, Rubinstein efectuează o manevră de cîștig foarte frumoasă) **50... Dh7 51. Th3 Cd7 52. Df1 Dh8 53. Th1 Cc5 54. Dc1 Tb8!** (sacrificînd doi pioni, negrul obține un atac decisiv) **55. D:a3** (vezi diagrama 168). **55... Ta8 56. Db2 h3! 57. Nc4 Dh4 58. Ne2 Df2! 59. T:h3 De3+ 60. Re1 Ca4** și albul a cedat.

Din aceste exemple se poate trage concluzia că poziția Metger oferă șanse egale. Albul poate obține un atac pe flancul regelui numai în cazul cînd negrul nu joacă consecvent la menținerea presiunii asupra formației centrale de pioni. În cazul unui joc exact al negrului, încercările albului de a juca la cîștig (Alexander — Barcza, Wolf — Rubinstein) duc la dezavantaj. Din punct de vedere strategic problema poate fi rezumată în felul următor: dacă albul reușește să-și mențină formația de pioni c2, c3, d4, e4 fără să fie stînjenit, atunci are șanse de atac pe flancul regelui. Dacă negrul reușește ca prin presiunea asupra centrului alb să determine înaintarea d4—d5 sau poziția Wyvill în condiții favorabile, atunci obține avantaj.

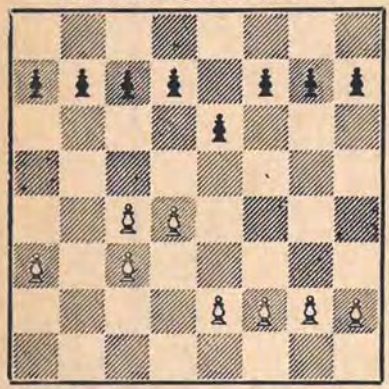
POZIȚIA SÄMISCH

Una dintre cele mai frecvente poziții cu pioni dublați este cea care survine în varianta Sämisch a Apărării Nimzovici (1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. a3 N:c3+ 5. b:c3, vezi diagrama 169). În baza principiilor generale privitoare la pionii dubli, despre care am vorbit mai înainte, valoarea complexului de pioni din diagrama 169 depinde de posibilitățile lui de înaintare și de capacitatea sa de apărare. Deocamdată, masa centrală de pioni a albului (care se poate întări prin înaintarea pionilor „e" și „f") păstrează o mobilitate completă, ceea

ce, în legătură cu perechea de nebuni, oferă șanse foarte bune de atac. De aceea, pentru negru se pune problema strategică de a limita mobilitatea acestei formații de pioni și de a nu-i permite înaintarea decît în condiții care să permită un atac eficace asupra pionilor dublați.

169

Structura de pioni caracteristică a variantei Sămisch din Apărarea Nimzovici



În practică problema este foarte complicată datorită faptului că ambele părți pot folosi diverse planuri de joc. Negrul poate juca la blocarea centrului alb sau la atacarea lui cu pioni sau cu figuri, iar albul poate adopta o tactică mai îndrăzneață, înaintînd rapid pionii „e" și „f", sau poate juca mai prudent (e2—e3 și numai după pregătirile necesare e3—e4).

În cele ce urmează vom analiza pozițiile tip importante pentru jocul practic, conținînd ca element principal pionii dublați pe coloana „c". Iată mai întîi două exemple în care negrul adoptă formația de pioni d6—e5, căutînd să determine pe alb la înaintarea d4—d5, după care cîmpul c5 rămîne liber pentru un cal.

Poziția din diagrama 170 a survenit după un joc foarte instructiv în deschidere: **1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. a3 N:c3+ 5. b:c3 d6 6. f3 0—0 7. e4 e5** (formația de pioni c3—c4—d4—e4—f3 a fost denumită de Nimzovici „o fortăreață care nu se poate deplasa — înaintarea pionului „d" ar duce la slăbirea fatală a cîmpului c5 — dar de care se zdrobesc toate încercările negrului de a obține inițiativa") **8. Nd3** (actualmente se consideră mai activ 8. Ng5) **8... Cc6 9. Ce2 Cd7 10. 0—0 b6 11. Ne3 Na6 12. Cg3 Ca5** (în timp ce albul face pregătiri de atac pe flancul regelui, negrul asediază pionul c4 cu scopul de a determina pe alb să joace la un moment dat d4—d5) **13. De2 De8 14. f4 f6 15. Tf3 Rh8 16. Taf1 Df7** (vezi diagrama 170).

170

Grünfeld

Sämisch

(*Karlsbad, 1929*)

Acum pionul c4 este atacat de trei ori și albul nu are altă posibilitate de a-l apăra decît înaintîndu-l, ceea ce, indiscutabil constituie un succes al strategiei negrului. Deschiderea coloanei „f" oferă însă albului perspective de

atac pe flancul regelui, care nu trebuie subestimate. În partidă a urmat: **17. f:e5 d:e5 18. d5 Cb7 19. Cf5 Cd6 20. Th3 g6** (resursele poziției negrului sînt ilustrate foarte bine de posibilitatea sacrificiului de pion 20... C:f5 21. e:f5 e4! 22. N:e4 Ce5 23. Nd3 Tfe8 cu joc foarte bun) **21. Ch6 Dg7 22. g4 g5 23. Th5 Cc5 24. N:c5 b:c5 25. Tf3 De7 26. Tfh3 Nc8 27. Df2 Ce8 28. Tf3 Cg7 29. T5h3 Nd7?** (pînă aici negrul s-a apărat excelent și avea cele mai bune perspective de a obține un final favorabil datorită slăbiciunilor poziției de pioni a albului și nebunului „bun". După manevra „profilactică" 29... Ce8! albul n-ar fi avut nimic mai bun decît să repete mutările prin 30. Th5 Cg7, deoarece după 30. Thg3 Rg7! 31. Cf5+ N:f5 32. g:f5 h5 negrul ar fi obținut avantaj. Acum atacul albului reușește) **30. Thg3 Ne8 31. h4! g:h4 32. Tg2 h3 33. T:h3 Ng6 34. Tf3! Tb8 35. Dh4!** și albul a cîștigat ușor datorită atacului asupra punctului f6 (35... Tb3 36. Tgf2 T:c3 37. g5 Ce8 38. g:f6 etc.).

Altfel stau lucrurile dacă negrul nu reușește să provoace înaintarea d4—d5. În poziția din diagrama 171, de exemplu, (la care s-a ajuns din Indiana damei, după 1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6 4. Cc3 Nb7 5. e3 Nb4 6. Nd3 Ce4 7. 0—0 N:c3 8. b:c3 0—0 9. Ce1 f5 10. f3 Cf6 11. a4 Cc6 12. Ta2 Ca5 13. Taf2 De7 14. De2 d6 15. e4 f:e4 16. f:e4 e5) albul a jucat **17. Ng5!** împiedicînd blocarea prin c7—c5 (din cauza Ce1—c2—e3—d5) și după **17... Nc6 18. Cc2 Nd7** (luarea la a4 ar permite manevra Cc2—b4—d5) **19. Ce3 c6** albul a decis partida printr-o combinație interesantă: **20. c5!** (pionul „c" se sacrifică pentru a bloca cîmpul c5, care ar rămîne negrului după înaintarea d4—d5) **20... b:c5 21. d5! c4** (singura posibilitate de a împiedica ocuparea cîmpurilor d5 sau f5 de către alb. Acum însă pionii dublați au dispărut și albul capătă posibilitatea de a ataca pe flancul damei) **22. N:c4 C:c4 23. D:c4 c5 24. Da6** (amenință Cc4) **24... Nc8 25. Dc6 Nd7 26. Dc7 Tc8 27. N:f6 g:f6 28. Cf5!** și albul a cîștigat un pion și apoi partida.

171

Kramer

Gheller

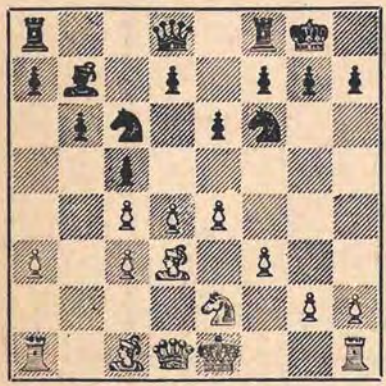
(Olimpiada de la Amsterdam, 1954)

Un alt plan de joc al negrului este acela bazat pe blocarea pionilor dublați prin c7—c5, după care prin b7—b6 Cb8—c6—a5 și Na6 se atacă pionul slab c4. Albul reacționează organizînd cît mai repede posibil atacul pe flancul regelui, de obicei prin înaintarea pionilor „e" și „f". Lupta care rezultă este foarte tăioasă, abilitatea tactică în conducerea atacului și apărării jucînd un rol foarte important. Un exemplu caracteristic este continuarea jocului din poziția din diagrama 172, la care s-a ajuns după mutările 1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. a3 N:c3+ 5. b:c3 c5 6. e3 b6! 7. Nd3 Nb7 8. f3 Cc6 9. Ce2. (I. Bălănel a încercat într-o partidă cu Olafsson — Praga, 1954 — sa-

crificiul de pion 9. e4, dar după 9... c:d4 10. c:d4 C:d4 11. Nb2 Cc6 n-a obținut o compensație suficientă) **9... 0—0 10. e4.**

172

Averbach



Polugaevski

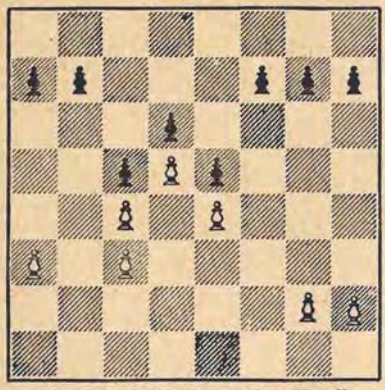
(*Moscova, 1956*)

Acum negrul — înainte de a trece la atacarea pionului c4 — trebuie să ia unele măsuri de apărare pe flancul regelui. Cea mai bună metodă este cea aplicată de Capablanca încă în 1929, într-o partidă cu H. Johner, la turneul de la Karlsbad. Ea este folosită cu succes în majoritatea pozițiilor de acest tip și este aplicată în exemplul nostru : **10... Ce8! 11. 0—0 Ca5** (o altă posibilitate este 11... Tc8, care are avantajul de a menține presiunea asupra punctului d4, imobilizînd astfel calul e2, de ex. 12. e5 f5 13. e:f6 D:f6 14. Ne3 c:d4 15. c:d4 Cd6 și inițiativa este de partea negrului, I. Bălănel — Voiculescu, București, 1952 ; sau 12. Ne3 Ca5 13. d:c5 b:c5 14. Da4 Na6 15. Tad1 Cd6, de asemenea cu joc bun pentru negru, Castillo—O'Kelly, Olimpiada de la Dubrovnik, 1950) **12. Cg3 c:d4 13. c:d4 Tc8 14. f4** (albul sacrifică un pion pentru atac. Mai solid este 14. c5 b:c5 15. d:c5 și nu merge 15... T:c5 din cauza 16. Ne3 urmat de N:a7) **14... C:c4 15. f5 f6 16. a4** (mai bine decît 16. Tf4 b5! și datorită amenințării Db6 inițiativa trece la negru, Gheller — Euwe, Zürich, 1953) **16... e5 17. N:c4+ T:c4 18. d:e5 f:e5** și în continuare s-a dovedit că atacul alb nu compensează pionul în minus. După 19. Db3 d5 20. Na3 Tf7 21. Tad1 Tfc7 22. e:d5 N:d5 23. Nb2 T7c5 24. f6 C:f6 25. N:e5 Tc2 26. N:f6 T:g2+ 27. Rh1 Td2+ 28. Ce4 T:d1 29. T:d1 De8 30. Dg3 D:e4+ 31. Rg1 Dh1+ albul a cedat.

POZIȚIA WYVILL

O altă poziție tip cu pioni dublați (care are o strînsă legătură cu precedenta, deoarece survine adeseori ca o consecință a ei) este așa-numita poziție Wyvill (sau Wyvill — Benoni, cum o denumește H. Kmoch). Structura de pioni care o caracterizează este aceea din diagrama 173. Desigur, această poziție poate surveni și din alte deschideri, cum se vede chiar din exemplul partidei Alexander — Barcza (vezi diagrama 166) în care s-a produs o foarte interesantă trecere din poziția Metger în poziția Wyvill. Continuarea acestei partide constituie un exemplu caracteristic pentru felul în care trebuie să joace negrul. Din poziția din diagrama 166 jocul a continuat astfel : **25. Ta3 De8!** (slăbiciunea pionului a4 este mai greu de apărat decît aceea a pionului b6 — aceasta și explică mutarea a 24-a a negrului, a7—a5. Planul strategic al negrului constă în menținerea caracterului închis

173



Structura de pioni a poziției Wyvill

al poziției pe flancul damei și organizarea înaintării f7—f5 în condițiile cele mai favorabile. De aceea un rol important în manevrele care urmează îl joacă împiedicarea oricărei încercări de eliberare a albului prin f2—f4) **26. Tba1 Cg6 27. Nc3** (la 27. f4 ar fi urmat 27... e:f4 28. g:f4 Ch4 și mutarea f7—f5 nu poate fi împiedicată, după care centrul de pioni al albului se clatină) **27... Tb7 28. Nb2 Ta6** (un model clasic de „supra-apărare" — în spiritul lui Nimzovici. Intenția negrului este de a juca Nc8 și Te7 pentru a presa pe e4 în cazul cînd albul ar juca f2—f4) **29. Rh1 Nc8 30. Te1** (nici acum nu mergea 30. f4 din cauza 30... e:f4 31. g:f4 f5! 32. e:f5 C:f4!) **30... Te7 31. h3 Nd7** (după ce turnul a ajuns la e7 nebunul reia presiunea asupra pionului a4 pentru a imobiliza turnurile albe departe de teatrul principal de operații) **32. Tea1 f6!** (f2—f4 fiind împiedicat, negrul trece la faza următoare a planului său strategic: pregătirea înaintării f7—f5. Pentru aceasta este necesară dublarea turnurilor pe coloana „f") **33. Rh2 Tf7 34. De2 Ta8 35. Nf3 Ce7!** (profitînd de faptul că nebunul alb blochează momentan înaintarea pionului „f", negrul realizează imediat înaintarea f7—f5) **36. Ng4** (ceva mai bine era 36. Nh5 g6 37. Nf3 urmat de Ng2, adoptînd o tactică pasivă. Albul a sperat că nebunii de culori diferite care apar după înaintarea f6—f5 îi vor da șanse de remiză. Cum a arătat însă Tarrasch într-una din regulile sale clasice, „nebunii de culori diferite dau în final șanse de remiză părții mai slabe, în jocul de mijloc însă dau șanse de atac părții mai tari") **36... f5 37. e:f5 C:f5! 38. N:f5 T:f5 39. Rg2 Dg6 40. Tb3 Taf8 41. f3** (și mai rău era 41. Tf1 N:a4 42. T:b6 T5f6!) **41... e4!** (negrul are atac și de aceea el caută să deschidă poziția regelui alb pentru a valorifica superioritatea figurilor sale mai activ plasate) **42. D:e4 T:f3 43. D:g6** (după 43. D:f3 T:f3 44. T:f3 D:e2+ 45. Tf2 N:h3+ 46. Rg1 D:c4 sau 44. R:f3 Df5+ negrul cîștigă ușor) **43... Tf2+ 44. Rg1 h:g6 45. g4** (altfel decide repede N:h3 urmat de Tg2+) **45... T:c2 46. Te1** (După 46. Tf1 ar fi decis repede 46... Tb8! urmat de N:a4) **46... T8f2 47. Na1 N:a4 48. T:b6 Tg2+ 49. Rh1 Th2+ 50. Rg1 Tcg2+ 51. Rf1 Ta2 52. Rg1 Thg2+ 53. Rh1 Th2+ 54. Rg1 Tag2+ 55. Rf1** (șahurile cu turnurile au fost date pentru a cîștiga timp de gîndire) **55... Nc2! 56. Te3 Tf2+ 57. Rg1** (57. Re1 Td2) **57... Thg2+ 58. Rh1 Nd1 59. Tb8+** (la 59. Tb7 ar fi urmat 59... Ne2 60. T:g7+ Rf8, iar dacă 59. Te7, atunci 59... Th2+ 60. Rg1 Tfg2+ 61. Rf1 Ne2+) **59... Rh7 60. Tb7 Ne2 61. T:e2** (61. T:g7 Rh6) **61... T:e2 62. N:g7 Rg8!** și albul a cedat.

Partea finală a acestei partide constituie o lecție pe tema nebunilor de culori diferite.

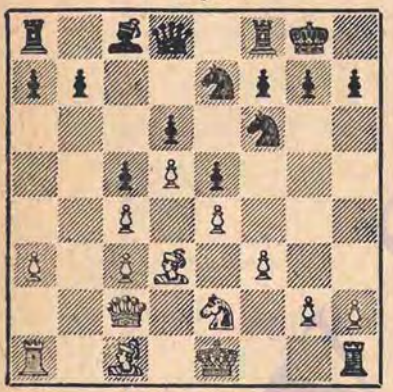
Negrul nu este însă decît rareori în situația de a putea împiedica radical înaintarea f2—f4 sau de a realiza el primul înaintarea f7—f5 în condiții avantajoase (De ex., în partida Maranțman—Goliak,

1958, citată de Taimanov: 1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. a3 N:c3+ 5. b:c3 c5 6. e3 Cc6 7. Nd3 0—0 8. Cf3 d6 9. e4 e5 10. d5 Ce7 11. Ch4 Ce8 12. Dh5 f5! 13. Ng5 f4 etc. cu joc foarte bun pentru negru). De foarte multe ori albul este în situația de a juca el primul f2—f4, ceea ce duce la o luptă strategică foarte interesantă, ale cărei caracteristici sînt ilustrate de exemplele următoare:

În poziția din diagrama 174 negrul a jucat mutarea greșită din

174

V. Ragozin



J. Capablanca

(Moscova, 1935)

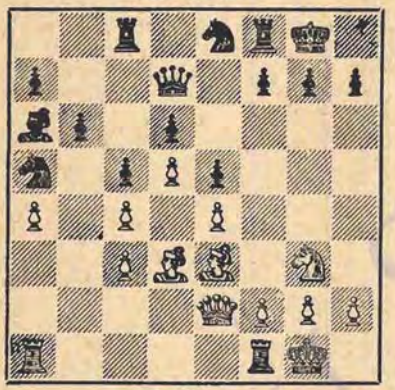
punct de vedere strategic **11... Cd7.** Așa cum reiese din cele arătate mai sus, corect era 11... Ce8, tinzînd la realizarea cît mai rapidă a înaintării f7—f5. În urma acestei greșeli negrul n-a mai ajuns să-și elibereze jocul și a pierdut în urma unui atac caracteristic. A urmat: **12. h4! Cb6 13. g4 f6** (mutarea aceasta de apărare, care în exemplul următor se dovedește foarte bună, este aici slabă deoarece pionii fiind deja înaintați negrul nu mai are timp să construiască un „zid" de apărare de tip Stonewall iar pionul f6 va constitui o marcă de atac) **14. Cg3 Rf7** (În fața primejdiei regele negru părăsește poziția amenințată a rocadei mici, refugiindu-se în cealaltă parte a tablei. Această idee de apărare, deși foarte originală, se dovedește totuși insuficientă) **15. g5! Cg8 16. f4 Re8** (calul și regele s-au reîntors pe cîmpurile inițiale, ceea ce nu poate fi considerat ca un succes al strategiei negrului) **17. f5 De7 18. Dg2 Rd8 19. Ch5 Rc7 20. g:f6 g:f6 21. Cg7 Nd7 22. h5! Tc8 23. h6 Rb8** (albul a folosit timpul pierdut de negru pentru călătoria regelui de pe un flanc pe celălalt pentru a-și construi o poziție foarte puternică. Flancul regelui fiind paralizat și complet dominat de alb, Capablanca organizează în mod foarte instructiv un atac pe flancul damei, folosind tocmai faptul că piesele negre sînt legate de necesitatea de a para amenințările existente pe flancul regelui) **24. Tg1 Tf7 25. Tb1 Df8 26. Ne2 Ra8 27. Nh5 Te7 28. Da2 Dd8 29. Nd2 Ca4 30. Db3 Cb6** (negrul are dificultăți de apărare pe flancul damei din cauza lipsei de spațiu pe flancul regelui! Într-adevăr, apărarea naturală 30... b6 nu merge din cauza 31. Ce6 N:e6 32. d:e6 și se pierde calul a4. Tot din cauza 31. Ce6 nu merge 30... Tb8, de ex. 31... N:e6 32. d:e6 Cb6 33. Nf7 sau 31... Db6 32. D:b6 a:b6 33. Cc7+ Ra7 34. Cb5+ N:b5 35.T:b5 urmat de 36. Nd1 și albul cîștigă) **31. a4! Tb8** (nu merge 31... N:a4 din cauza 32. Da2 Nd7 33. Ce6 N:e6 34. d:e6 urmat de Nf7) **32. a5 Cc8** (acum forțele negrului au fost reduse la pasivitate pe ambele flancuri. Realizarea cîștigului de către Capablanca este exemplară) **33. Da2 Df8 34. Ne3 b6 35. a6 Dd8 36. Rd2 Df8 37. Tb2 Dd8 38. Db1 b5** (cu amenințarea mortală 32. Df1 urmat de Ce6 și Dg2; de aceea negrul încearcă un contrajoc

disperat) **39. c:b5 Cb6 40. Da2 c4 41. Da3 Dc7 42. Rc1 Tf8 43. Tbg2** (Din nou cu amenințarea Ce6) **43... Db8 44. Db4 Td8 45. Tg3 Tf8 46. Ce6! N:e6 47. d:e6 Tc7** (Pentru a răspunde la 48. Nf7 cu Tcc8) **48. D:d6 Ce7 49. Td1** negrul cedează.

În poziția din diagrama 175, circumstanțele în care efectuează albul înaintarea f2—f4 sînt mai puțin favorabile. Piesele negrului stau

175

A. Kotov



R. Byrne

(S.U.A. - U.R.S.S., 1954)

bine și aceasta îi permite să se apere cu succes. A urmat: **16. f4! f6!** Ideea de a lua la f4 pentru a ocupa apoi cîmpul e5 nu este atît de bună din cauză că negrul trebuie să piardă mult timp pentru manevra Ca5—b7—d8—f7—e5 și albul capătă posibilități tactice în legătură cu a4—a5. De aceea Kotov se decide tot pentru planul lui Ragozin de scoatere a regelui din zona periculoasă, plan care are șanse mult mai mari de reușită, deoarece înaintarea pionilor albi pe flancul regelui este legată de dificultăți, regele alb aflîndu-se în poziția rocadei mici) **17. f5 Rf7!** (justificarea tactică a acestei mutări este că albul nu poate juca 18. Dh5+ Re7 19. D:h7 din cauza N:c4) **18. Tf3!?** (continuarea atacului pe flancul regelui este consecventă, dar nu dă albului perspective prea mari; de aceea era de considerat 18. Tfb1 urmat de manevra Cg3—f1—d2—b3 pentru a elimina calul negru de la a5 și a elibera astfel dama albă de necesitatea de a apăra pionul c4) **18... Re7 19. Cf1 Rd8 20. Th3 Th8 21. g4 Rc7 22. Cg3** (după 22. Cd2 Rb8 23. Cf3 g5! albul ar fi avut dificultăți, cum se vede din următoarea variantă dată de Kmoch: 24. Cd2 h5 25. g:h5 Th6 26. Cf1 Cg7 27. Cg3 Tch8 urmat de aducerea nebunului la e8) **22... Rb8 23. Rf2 Cc7 24. Da2 Tcg8 25. Tg1 De7 26. Ne2** (Pachman este de părere că era indicat 26. Cf5 urmat de g5) **26... Nc8 27. Cf1 Nd7 28. Cd2** (Înaintarea 28. g5 ar fi dus după 28... g6 29. g:f6 Df7! la contrajoc pentru negru) **28... g5!** (negrul are interes să blocheze flancul regelui pentru a avea mînă liberă pe flancul damei, unde are avantaj) **29. Cf1 Ne8** (o greșeală ar fi fost 29... h5 din cauza 30. T:h5 T:h5 31. g:h5 Th8 32. h4! g:h4 33. Th1 cu avantaj decisiv pentru alb) **30. Cg3 h6 31. Ch5!** (blochează cîmpul h5 și prin aceasta împiedică radical posibilitatea h6—h5 pe care negrul putea s-o pregătească prin Nf7, Cc7—e8—g7 și De8) **31... N:h5 32. g:h5!** (nu 32. T:h5 după care negrul alungă turnul prin aducerea calului la g7, și mutarea h6—h5 redevine posibilă) **32... Ce8 33. Ng4 Cg7 34. Re2** (la rîndul său regele alb se îndreaptă spre flancul damei, care devine teatrul principal al luptei) **34... Rc7 35. Rd3 Ta8 36. Tb1 Thb8** (după închiderea teatrului de operații de pe flancul regelui ambele părți își deplasează forțele pe flan-

176

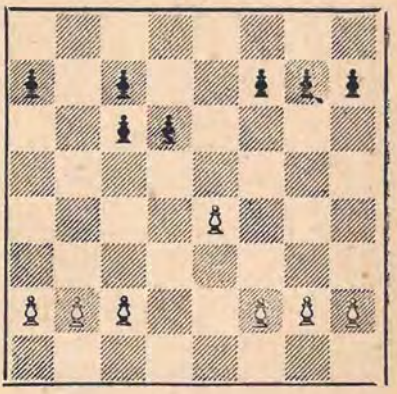
cul damei, unde negrul pregătește străpungerea b6—b5) **37. Tb2 a6 38. Rc2 Dd7 39. Tg3 De8 40. Nd2? Ta7?** (negrul a condus foarte bine partida și acum ar fi putut obține prin 40... C:h5 41. Th3 Cf4 42. T:h6 Dc7 posibilitatea de a pătrunde cu turnurile pe coloana „h") **41. Th3 b5** (vezi diagrama 176. Negrul a ajuns la străpungerea strategică și partida intră în faza decisivă) **42. a:b5 a:b5 43. c:b5 T:b5 44. T:b5 D:b5 45. c4!** (o frumoasă lovitură tactică prin care albul se salvează în ultima clipă) **45... D:c4+ 46. D:c4 C:c4 47. N:g5!!** (poanta combinației.) **47... C:f5** (nu era bine 47... h:g5 din cauza 48. h6 Ta8 49. h:g7 Tg8 50. Rc3 Cb6 51. Th6 T:g7 52. T:f6 cu avantaj pentru alb, iar după 47... f:g5? negrul pierde astfel: 48. f6 Rd8 49. Tc3 Ca5 50. Tf3 Re8 51. f:g7 T:g7 52. Tf6 Cc4 53. Rd3, cum a arătat Romanovski) **48. e:f5 f:g5 49. f6 e4! 50. f7 Ta8 51. Tc3! Ce5 52. Ta3! Tf8 53. Ne6 Rb6 54. Tb3+ Rc7 55. Ta3.** Remiză.

POZIȚIA STEINITZ

În cunoscuta apărare Steinitz din partida spaniolă apare foarte frecvent structura tipică de pioni din diagrama 177. Analizînd caracteristicile strategice ale acestei poziții constatăm că slăbiciunea pionilor dublați ai negrului este în bună măsură compensată de controlul asupra punctului d5, ceea ce echilibrează dezavantajul de spațiu al negrului în centru și face dificilă folosirea de către alb a coloanei semi-deschise „d", în comparație cu folosirea de către negru a coloanelor semi-deschise „b" și „e". Un dezavantaj pentru negru trebuie mai curînd considerat pionul izolat de la a7 (sau a6), care în final poate constitui o slăbiciune importantă.

Strategia albului în acest tip de poziții constă în subminarea complexului negru de pioni prin c2—c4—c5 sau prin e4—e5, deoarece atît după d6:c5, cît și după d6:e5, pionii dublați de pe coloana „c" rămîn foarte slabi. În cazul cînd

177

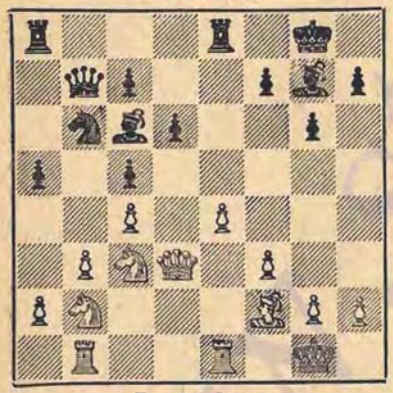


albul nu acționează energic în acest sens, negrul poate ajunge des-

tul de ușor la poziția caracteristică din diagrama 178, în care Nimzovici consideră că după 23... Dc8! „un cîștig pentru alb este imposibil". În partidă negrul a continuat greșit cu **23... a4?** după care albul a obținut avantaj și a cîștigat partida de o manieră foarte instructivă, folosind în primul rînd slăbiciunea punctului central d5. A urmat: **24. C:a4 C:a4** (ceva mai bine ar fi fost 24... N:a4 25. b:a4 Dc6 26. Nh4 C:a4 27. Cd5 deși și în acest caz albul ar fi stat mai bine) **25. b:a4 Da6 26. Te2!** (cu

178

O. Bernstein



R. Teichman

(Petersburg. 1914)

multiple scopuri: „supra-apărarea" pionului a2, dublarea eventuală pe coloana „e", eliberarea cîmpului e1 pentru nebun. În spatele acestor obiective secundare se profilează un foarte interesant plan de atac pe flancul regelui) **26... N:a4?** (negrul subapreciază importanța punctului d5. Un plan mai bun era 26... Dc8 urmat de Dd7 sau De6, păstrînd perspective de contrajoc pe coloana „a") **27. Cd5! Ta7 28. Nh4** (planul de atac al albului pe flancul regelui are ca prim obiectiv eliminarea nebunului din g7, singurul apărător al importantului punct strategic f6, a cărui cucerire de către alb ar duce repede la cîștigarea partidei. În continuare toată lupta se dă în jurul acestui punct) **28... Nd4+** (desigur, la 28... Te6 ar fi cîștigat 29. Tb8+, iar după 28... c6 29. Cf6+ N:f6 30. N:f6 Td7 31. Dc3 negrul este pierdut) **29. Rh1 Rg7 30. Nf2! N:f2** (30... Nf6 31. C:f6 R:f6 32. Nh4+ etc.) **31. T:f2 Da5** (parează amenințarea Dc3+) **32. De2!** (amenință Db2+) **32... f6 33. Db2 Tf8 34. g4!** (asaltul punctului f6 continuă cu toată energia. De altfel, albul nu-și poate permite nici cea mai mică pierdere de timp deoarece negrul amenință să alunge calul din d5 prin c7—c6, după care atacul alb dispare) **34... h6 35. h4 g5 36. f4! g:h4 37. C:f6** (odată cu căderea punctului f6, partida este decisă. Urmează atacul final) **37... Tf7 38. g5 Nc6 39. Tg1 Da3 40. g:h6+ R:h6 41. Th2! Ne4** (sacrificiul de figură nu face decît să amîne cu cîteva mutări deznodămîntul) **42. C:e4 Df3+ 43. Dg2 D:g2+ 44. Th:g2 T:f4 45. Tg6+ Rh7 46. Cf6+** și negrul a cedat. Din această partidă, ca și din alte exemple similare (de ex. Tal — Bannik, Erevan, 1962) se desprinde regula că negrul trebuie să fie foarte circumspect și să nu joace c6—c5 decît atunci cînd poate asigura un control suficient al cîmpului d5.

În general linia de joc a negrului din partida Teichman — Bernstein se dovedește eficace în cazul cînd albul nu joacă agresiv în centru, ci consolidează punctul e4 prin f2—f3 sau Te1. Lucrul acesta a fost verificat într-una din partidele meciului pentru campionatul mondial dintre Schlechter și Lasker (1910) în care jocul s-a desfășurat astfel: **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Nb5 d6 5. d4 Nd7 6. 0—0 e:d4 7. C:d4 Ne7 8. N:c6 b:c6 9. Te1**

0—0 10. Ng5 Te8 11. Df3 h6 12. Nh4 Ch7 13. N:e7 D:e7 14. Tad1 Cf8 15. h3 Cg6 16. Dg3 Dg5 17. D:g5 h:g5 18. f3 f6 19. Rf2 Rf7 20. Cde2 a5 21. b3 Teb8 22. Cc1 Ne6 23. Cd3 c5 24. Cb2 Ce5 25. Cd5 Tb7 26. Te3 Cc6 cu joc egal.

Într-o altă partidă a aceluiași meci s-a demonstrat că negrul se poate apăra cu succes și fără să joace c6—c5, în modul următor: **11. Dd3** (în loc de 11. Df3) **11... Cg4 12. N:e7 D:e7 13. Cf3 Tab8 14. b3 Ce5 15. C:e5 D:e5 16. De3 Da5 17. Dd3 Te7 18. Te3 Tbe8 19. Tae1 f6 20. h3 Ne6 21. Ca4 Nf7 22. c4 h6 23. Cc3 Rh8 24. Dd2 Ng6 25. T1e2 Nf7 26. Dd4 Db6 27. Dd2 Da5** și partida s-a terminat remiză prin repetare de mutări.

În exemplele analizate pînă acum am văzut că albul a adoptat o strategie pasivă în centru, neîncercînd să organizeze înaintările c4—c5 sau e4—e5. Să vedem care sînt resursele celor două părți în cazul cînd albul subminează complexul de pioni al negrului prin e4—e5.

179

M. Botvinnik

V. Smîslov

(Meci, 1954)

Un exemplu caracteristic este următorul:

A urmat **14. e5! d:e5 15. T:e5!** (la 15. C:e5 negrul ar fi răspuns 15... Dd4!) **15... D:d1+ 16. T:d1 Nd6** (după 16... N:f3 17. g:f3 Nd6 18. Tf5! albul ar fi dominat jocul) **17. T:e8+ C:e8** (După 17... T:e8 18. N:f6 g:f6, după părerea lui Botvinnik, perechea de nebuni a negrului nu compensează cele două perechi de pioni izolați) **18. Cd2** (după 18. Ng3 N:f3 19. g:f3 f5 20. N:d6 c:d6 șansele ar fi fost egale) **18... Ne5! 19. Cb3 N:c3 20. b:c3 c4 21. Cc5** (sau 21. Ca5 Ne4 22. Td2 Tb8 23. f3 Nf5 24. C:c4 Ne6 cu joc egal) **21... Nc6 22. Td8.** După o apărare excelentă negrul a reușit să simplifice jocul și deși albul păstrează un avantaj minimal partida ar fi trebuit să se termine remiză [1].

În cazul cînd negrul nu cedează centrul prin e5:d4, ci caută să apere punctul central e5, atunci survine o luptă strategică foarte interesantă al cărei conținut este ilustrat de următoarele exemple. În primul (Ivkov — Smîslov, 1956) negrul profită de relativa pasivitate a albului pentru a-și realiza complet și cu o tehnică exemplară planul strategic. După 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. Na4 d6 5. N:c6+ b:c6 6. d4 f6 7. Ne3 Ce7 8. Cc3 Cg6 9. Dd2 Ne7 10. 0—0—0 Ne6 11. h4 h5 12. d:e5 f:e5 13. Cg5 N:g5 14. N:g5 Db8! s-a ajuns la poziția din diagrama 180, caracteristică în această variantă.

[1] În mod surprinzător, Botvinnik a jucat slab finalul și a pierdut: 22...g5 23.T:a8 N:a8 24.Ng3 a5 25.f3 f5 26.Ne5 Rf7 (26...f4 !) 27.f4 Cd6 28.Ca6 Ce8 (28...Ce4 ! 29.C:c7 Nc6 =) 29.Rf2 Ne4 30.g3 Rg6 (Re6!) 31.Re3 Rh5 32.Rd4 Rg4 33.R:c4 Rh3 34. f:g5 h:g5 35.C:c7 C:c7 36.N:c7 R:h2 37. Rb5 Rh3? (37...N:c2! 38.R:a5 Rh3 39.c4 Rg4 40.c5 f4 41.g:f4 g:f4 42.c6 Ne4 43.Rb5 Nd3+! 44.Rb4 Ne4 remiză, Romanovski) 38.c4 Rg4 39.c5 f4 40.g:f4 g:f4 41.N:a5 Negrul cedează.

180

V. Smîslov

B. Ivkov

(Meci Iugoslavia-U.R.S.S., 1959)

Acum albul ar fi trebuit să înceapă lupta împotriva centrului negru prin 15. f4 e:f4 16. N:f4 0—0 17. Ng3. În loc de aceasta Ivkov a jucat **15. b3** permițînd negrului să treacă energic la acțiune: **15... Db4! 16. f3 a5 17. Ca4 c5! 18. Rb2 0—0 19. D:b4** (cu speranța ca în urma schimbului damelor presiunea negrului să scadă, dar se întîmplă tocmai contrariul.) **19... a:b4 20. c3 Tfb8 21. c:b4 T:b4 22. Cc3 c4 23. Cd5 Tb7! 24. Ce7+** (albul încearcă să se salveze într-un final de nebuni de culori diferite cu un pion în minus. Nu era bine nici 24. Tc1 c6 25. Ce3 d5! etc.) **24... C:e7 25. N:e7 c3+!** (mai tare decît 25... c:b3 la care albul ar fi putut răspunde 26. a3) **26. R:c3** (26. Rb1 c2+!) **26... T:a2 27. Tb1 T:g2 28. Thf1 Ta2 29. f4 Nh3! 30. Ta1** (30. Tf3 Ng2!) **30... Te2 31. Tfe1 T:e1 32. T:e1 e:f4** și negrul a cîștigat ușor finalul.

Un joc mai activ din partea albului obligă pe negru la o apărare exactă, de exemplu: **9. h4** (Primele 8 mutări ca în exemplul precedent) **9... h5 10. Dd3! Nd7 11. 0—0—0 Ne7 12. Dc4 Db8 13. d:e5 f:e5 14. Cg5 N:g5** (vezi diagrama 181).

181

Spasski-Ciocîltea

Havana, 1962

Diez del Coral-M. Blau

(Lucerna, 1963)

Acum, după **15. h:g5** Db7 16. g3 (16. a3 Tb8 17. b3 Cf8 urmat de Ne6) 16... Tb8 17. b3 Db4 18. Dd3 a5 19. f4 Ng4 20. Tdf1 e:f4 21. g:f4 0—0 22. Rb2 d5 negrul a obținut un contrajoc foarte bun (Spasski — Ciocîltea, Havana, 1962).

Mai bine pentru alb este **15. N:g5.** Acum negrul trebuie să joace 15... Db7 după modelul partidei Spasski-Ciocîltea. În loc de aceasta, în partida Diez del Coral — Blau (Lucerna, 1963) s-a jucat **15... a5? 16. a3 Db6?** (Db7!) și cele două tempouri pierdute de negru s-au dovedit fatale: **17. g3! Tb8** (D:f2? 18. Thf1) **18. b3 Cf8 19. Ne3** (atacînd dama prost plasată la b6 albul cîștigă un tempo important pentru luarea sub control a punctului c5) **19... Db7 20. f4 Ne6 21. Da4** (se face simțită slăbiciunea pionului „a") **21... Cd7** (21... Ng4 22. Td5!) **22. f:e5 d:e5** (avînd în vedere combinația care urmează, era în orice caz de preferat 22...

C:e5, deşi şi în acest caz după 23. Cd5 Tf8 24. Cf4 albul ar fi stat mai bine) **23. T:d7! N:d7 24. Dc4! Dc8 25. Thf1 Ne6** (25... Tf8 26. T:f8+ R:f8 27. Nc5+ urmat de mat) **26. Dc5! Dd7 27. Tfd1 De7** (27... Df7 28. Ng5!) **28. D:c6+ Nd7** (pierde imediat, dar şi după 28... Rf7 29. Nc5 albul cîştigă uşor) **29. Dg6+ Rf8 30. Nc5!** Negrul cedează.

O altă linie de joc pentru alb este cea din exemplul următor.

182

J. Littlewood

A. Hasin
(Hastings, 1933-64)

După **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. 0—0 Ne7 6. Te1 d6 7. N:c6+ b:c6 8. d4 Cd7** survine poziţia din diagrama 182.

Albul a continuat cu **9. Ca3! f6 10. Cc4** (ameninţînd 10. Ca5) **10... Cb6** (10... a5 11. Nd2! a4 12. Ca5 urmat de c2—c4. O apărare mai bună ar fi fost însă 10... Cf8 11. Ca5 Nd7 12. c4 c5! şi în cazul cînd albul schimbă la c5, negrul are la dispoziţie pentru cal excelentul cîmp d4. De aceea după 10... Cf8 albul ar fi trebuit să schimbe planul şi să joace 11. Ch4 urmat de f2—f4 cu un joc interesant) **11. Ca5 Nd7 12. c4 0—0** (după 12... c5 13. d:c5 d:c5 14. Ne3 negrul are greutăţi cu apărarea pionului c5) **13. Ne3 De8 14. c5 Cc8** (14... e:d4 15. C:d4 d:c5 16. Cb3 este clar în favoarea albului) **15. Tc1 Tb8 16. Dc2 Tb5** (probabil, cel mai bine era 16... d:c5 17. d:e5 Ng4 18. Cd2! f:e5 19. f3 Ne6 20. Cdb3, deşi în acest caz albul ar fi păstrat o poziţie superioară) **17. c:d6! N:d6** (nu merge 17... T:a5 18. d:e7 C:e7 19. b4 Tb5 20. Dc4+! Df7 21. a4 D:c4 22. T:c4 Tb7 23. d:e5) **18. C:c6 Ce7 19. d:e5! f:e5 20. C:e7+ D:e7 21. Cd2 Ne6 22. Cc4 Tfb8 23. Ted1 Df7 24. b3!** şi perechea de nebuni a negrului s-a dovedit o compensaţie insuficientă pentru pionul pierdut.

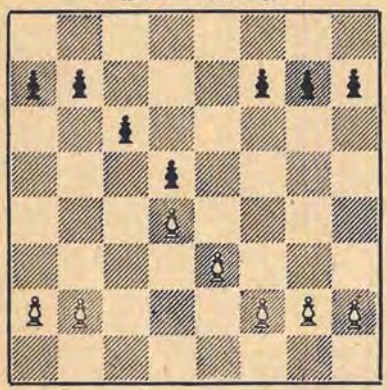
ATACUL MINORITĂȚII

O altă poziţie tipică bine cunoscută şi analizată este aşa-numitul „atac al minorităţii", despre care am amintit şi în cadrul capitolului privind mobilitatea turnurilor, în legătură cu problema coloanelor semi-deschise (vezi pag. 184).

Structura de pioni caracteristică acestei poziţii tipice este cea din diagrama 183. Ea survine de cele mai multe ori din Gambitul damei (1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Cbd7 5. e3 c6 6. c:d5 e:d5; sau 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. c:d5 e:d5 5. Ng5 c6 6. e3 etc.) dar poate apare şi în alte deschideri, de exemplu în Apărarea Nimzovici (1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. Dc2 d5 5. c:d5 e:d5 6. Ng5 h6 7. N:f6 D:f6 8. a3 N:c3+ 9. D:c3 c6 10. e3) sau în Apărarea Grunfeld (1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Cf3 Ng7 5. Ng5 Ce4 6. c:d5 C:g5 7. C:g5 e6 8. Dd2 h6 9. Cf3 e:d5 10. e3 0—0 11. Ne2 Ne6 12. 0—0 Cbd7 13. Tac1 c6). A-

183

Structura de pioni caracteristică în „atacul minorității"



ceastă poziție tipică este foarte importantă deoarece planul strategic al albului — înaintarea b2—b4—b5 — cu scopul subminării pionului c6 și obținerii unui atac clasic pe o coloană semi-deschisă nu este de loc ușor de combătut. Aceasta este și explicația faptului că actualmente varianta schimbului (c:d5) este preferată de foarte mulți maeștri în combaterea apărării ortodoxe a Gambitului damei. Exemplul partidei Rellstab — Woog (vezi pag. 88) arată care este poziția ideală spre care tinde albul (diagrama 74). Pentru a combate planul albului în practică au fost încercate diferite metode pe care le putem grupa în următoarele patru categorii, în raport cu conținutul lor strategic :

a) Negrul încearcă să răspundă înaintării b2—b4—b5 cu contraatacul f7—f5—f4.

b) Ținînd seama că în urma înaintării b2—b4 se slăbește punctul c4, negrul încearcă să intre în stăpînirea lui cu o figură ușoară (de obicei un cal), blocînd astfel coloana semi-deschisă „c". Pentru realizarea acestui plan este necesară mutarea b7—b5.

c) Negrul luptă pentru ocuparea diagonalei b1—h7, ceea ce de obicei are ca urmare schimbul nebunilor de cîmpuri albe, după care caută să controleze cîmpurile e4 și c4.

d) Negrul instalează un cal la e4, ceea ce are de obicei ca urmare modificarea structurii pionilor în urma schimbului pe e4.

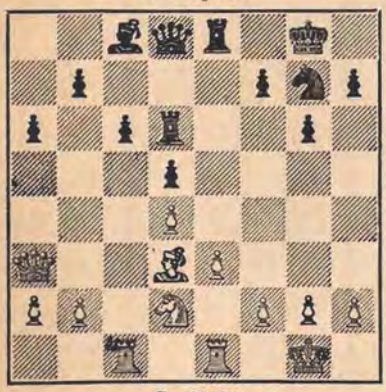
a) Contraatacul f7-f5-f4

Metoda aceasta — principial justă — prezintă dificultăți în practică, datorită faptului că înaintarea b2—b4—b5 este mult mai ușor de efectuat decît f7—f5—f4. În general contratacul pe flancul regelui se bazează pe resurse tactice, or acestea se dovedesc de cele mai multe ori insuficiente pentru a compensa greutățile strategice în înfăptuirea străpungerii f7—f5—f4. Un exemplu caracteristic pentru resursele celor două părți este partida Flohr — Ragozin, în care după mutarea 21 a negrului s-a ajuns la poziția din diagrama 184, în care a urmat :

22. b4 (albul începe primul atacul pe flancul damei și, după cum se va vedea, ajunge primul la țintă) **22... g5** (la 22... f5 ar fi putut urma f2—f4 și Cd2—f3—e5) **23. Db2 f5 24. a4 Th6 25. b5 a:b5 26. a:b5 Df6 27. b:c6 b:c6** (atacul minorității s-a încheiat cu un succes deplin pentru alb. Pionul negru c6 a rămas înapoiat și slab pe coloana semi-deschisă „c". Din

184

V. Ragozin



S. Flohr

(Turneul de la Leningrad, 1939)

punct de vedere strategic partida este cîștigată de alb, de aceea negrul își joacă cu energie singura șansă — contraatacul tactiç pe flancul regelui) **28. Ta1 Tf8** (28... c5 29.Db5) **29. Ta8 f4!** (șansele tactice ale negrului nu sînt de dispreţuit. Albul trebuie să joace foarte atent pentru a respinge atacul) **30. e:f4 D:f4 31. Cf3 g4 32. Dd2 Df6 33. Cg5 Nf5 34. T:f8+ R:f8 35. N:f5 D:f5 36. f3?** (albul s-a apărat foarte bine și acum, jucînd 36. Db4+ Rg8 37. Te5, ar fi putut pune pe negru în faţa unor probleme foarte grele. Acum negrul capătă contrajoc) **36... Tg6 37. Te5 Db1+ 38. Rf2 Tf6 39. Te1 Df5 40. Te5 Db1 41. Da5 Rg8 42. Da8+** Remiză.

b) Negrul luptă pentru ocuparea punctului c4

Instalarea unei figuri pe cîmpul c4 pentru blocarea coloanei semideschise „c" este de obicei greu de efectuat practic fără ajutorul mutării b7—b5. Pe de altă parte, mutarea b7—b5 este legată de o slăbire considerabilă a formaţiei de pioni a negrului, astfel că ea nu trebuie făcută decît atunci cînd există siguranţa că aducerea calului la c4 este posibilă. Efectuarea mutării b7—b5 într-un moment nepotrivit poate avea urmări decisive. De exemplu, în poziţia din diagrama 185, negrul a calculat bine aducerea calului la c4, dar n-a ţinut seama de posibilităţile de pătrundere ale turnurilor albe pe coloana „a". După **16... b5? 17. Cd2 Cf5 18. Cdb3 Cd6 19. Ta1 Nd7 20. Ta2! Cc4**, calul negru a ajuns cu bine la c4, dar dublarea turnurilor pe coloana „a" asigură albului un avantaj decisiv: **21. Tfa1 Tab8 22. a:b5** (Partida aceasta este citată în diferite lucrări, dar în toate este trecută sub tăcere posibilitatea albului de a juca și 22. C:a6) **22... a:b5 23. Ta7 Tfd8 24. T1a6 De8 25. Tc7 Ne7 26. Taa7**

185

Jezek

M. Filip

(Marianske Luzne, 1951)

(pătrunderea turnurilor pe linia a 7-a paralizează complet jocul negrului) **26... N:c5 27. C:c5 Cb6 28. C:d7 T:d7 29. T:d7 C:d7 30. D:c6** și albul a cîștigat ușor.

Și acum două exemple de aplicare corectă a sistemului de apărare bazat pe b7—b5 și aducerea calului la c4. În poziția din diagrama 186, Averbach a jucat **16... b5!** și după **17. Tfc1** a apărat întîi pionul c6 prin **17... Te6**. Acum la 18. Ce5 ar fi urmat 18... N:e2 19. C:d7 De7 20. Ce5 Nc4! și negrul ocupă cîmpul c4 cu un nebun în loc de cal! În partidă a urmat **18. Db2 N:f3! 19. N:f3 Cb6 20. Ta3 T6e8 21. T:a8 T:a8 22. Ta1 Dd8 23. h3** Remiză.

186

J. Averbach

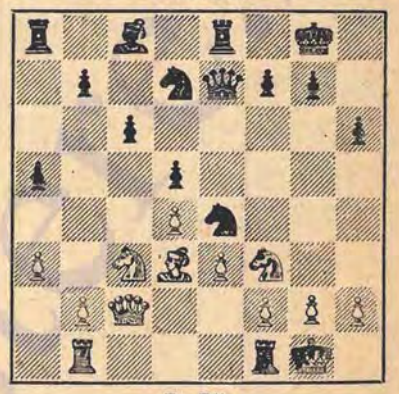
L. Pachman

(Saltsjöbaden, 1952)

În condiții și mai favorabile a fost efectuată mutarea b7—b5 în partida Zita — Drimer. În poziția din diagrama 187, negrul a pregătit mutarea b7—b5 prin **14... Cd6** și după **15. b4 a:b4 16. a:b4 b5!** calului nu-i mai trebuie decît o

187

D. Drimer



F. Zita

(Balatonfüred, 1959)

singură mutare pentru a ajunge la c4. După **17. Cd2 Cc4 18. Ta1 T:a1 19. T:a1 C7b6 20. Cb3 Dg5** negrul a obținut o poziție foarte bună.

Din aceste exemple rezultă că sistemul de apărare bazat pe b7—b5 și ocuparea cîmpului c4 este foarte bun, cu condiția ca manevra de aducere a calului pe cîmpul c4 să poată fi efectuată fără ca albul să obțină avantaj din deschiderea favorabilă a coloanei „a".

c) Negrul luptă pentru ocuparea diagonalei b1-h7 și schimbă nebunii de cîmpuri albe

Sistemul acesta de apărare are la bază o lungă manevră a calului negru (Cd7—f8—e6—g7—f5—d6) în care se intercalează mutarea Nf5 și schimbul nebunilor de cîmpuri albe la f5 sau d3. El necesită din partea negrului un joc foarte precis și o tehnică bună. Posibilitățile celor două părți sînt ilustrate de următoarele exemple.

188

L. Pachman

A. Kotov

(Veneția, 1950)

189

L. Pachman

A. Kotov

(Poziția după 20... Tc8)

În poziția din diagrama 188 a urmat **13. b4 Ce6 14. N:f6!** Continuarea aceasta constituie o foarte importantă întărire a jocului alb, propusă de Simaghin. În cazul cînd albul retrage nebunul la h4, atunci negrul cîștigă timp pentru realizarea manevrei sale și egalează destul de ușor, ca într-o cunoscută partidă Trifunovici — Pirc (Saltsjöbaden, 1948), în care (din poziția diagramei 100) a urmat: 13. Ca4 Ce6 14. Nh4 Cg7 15. Cc5 Cd7! 16. N:e7 T:e7 17. b4 Cb6! 18. a4 Nf5 19. Cd2 N:d3 20. D:d3 Cf5 Remiză.

14... N:f6 15. a4 Cg7 16. b5 a:b5 17. a:b5 Nf5 18. N:f5 C:f5 19. b:c6 (Pachman afirmă că negrul ar fi avut mai multe greutăți după 19. Ca4) **19... b:c6 20. Ca4 Tc8** (vezi diagrama 189).

Atacul minorității s-a încheiat cu succes. Este interesant cum apreciază această poziție A. Kotov (în cartea turneului de la Veneția): „Poziția s-a clarificat. Negrul are o slăbiciune „eternă" — pionul c6, de care este foarte greu de scăpat. În afară de aceasta, pe flancul regelui negrul n-a reușit să organizeze nimic și este nevoit acum să treacă la apărare. Și totuși pentru alb nu este ușor să-și realizeze avantajul, deoarece negrul n-are decît o singură slăbiciune — c6, și se știe că apărarea unei singure slăbiciuni într-o poziție de obicei nu este prea grea".

Din aceste considerații putem trage concluzia că totuși albul are un avantaj incontestabil, chiar dacă realizarea lui este dificilă. Negrul este redus la pasivitate și trebuie să se apere cu răbdare multă vreme, fără să aibă vreo perspectivă de contrajoc. Aceasta explică de ce această metodă de apărare nu prea este jucată, fiind aplicată numai de jucători cu o foarte bună tehnică a apărării și care, în plus, nu au intenția de a juca la cîștig.

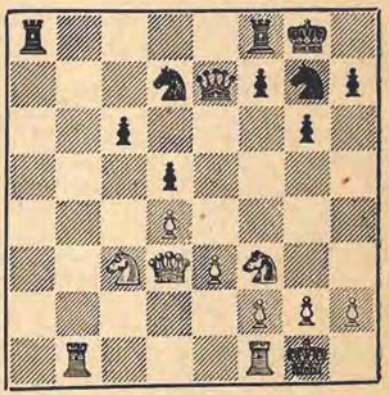
Partida a avut în continuare o desfășurare caracteristică. Pachman s-a apărat multă vreme cu

tenacitate, dar în cele din urmă a făcut o mică greșeală și a pierdut în final: **21. Dc5** (Kotov propune planul Cc5, Tb1 și Tfc1) **21... Cd6 22. Cd2 Te7! 23. Tb1** (23. Cb6 Tcc7) **23... Tb7 24. T:b7 C:b7 25. Da7 Cd6 26. Da6 Dc7 27. Tc1 Nd8!** (împotriva Cb6) **28. Cc5 Da5 29. Dd3 Db5 30. g3** (un succes al negrului; după schimbul damelor importanța slăbiciunii pionului c6 scade) **30... Nb6 31. Tb1 D:d3 32. C:d3 Na5 33. Cb3 Nd8 34. Cbc5 Ne7 35. Cd7 Tc7 36. Cb8 Cc4 37. Ta1 Tc8 38. Cd7 Tc7 39. Ta8+ Rg7 40. C7e5 C:e5 41. C:e5 Nd6 42. Cd3.** Pachman a condus apărarea foarte bine și avea toate șansele de a obține remiza după 42... f5 sau 42... h5. În loc de aceasta el a jucat însă **42... Rf6** și după **43. g4!** albul a cîștigat foarte frumos finalul: **43... Re6** (era de încercat 43... Rg5 44. h3 Rh4 urmat de h7—h5. Dificultățile negrului provin de la faptul că a apărut o a doua slăbiciune — pionul h7, care limitează libertatea de mișcare a regelui negru) **44. Rg2 Tb7 45. Te8+ Te7 46. Th8! f6 47. h4 Tb7 48. Rf3 Tf7 49. Te8+ Te7 50. Td8 Ta7 51. Cc5+** (forțează trecerea într-un final de turnuri cîștigat) **51... Re7 52. Tc8 N:c5 53. d:c5 Rd7 54. Th8 Re6 55. Td8! Re7** (la 55. Tc7 ar fi putut urma atît 56. Td6+ Re5 57. Re2! g5 58. h:g5 f:g5 59. Rd3 Tc8 60. Td7 h6 61. Td6, cît și simplu 56. Rf4) **56. Td6 Ta6 57. g5! f:g5 58. h:g5 Rf7 59. Rg3 Re7 60. f3 Ta3 61. Rf4 Ta4+ 62. Re5 Ta3 63. T:c6 T:e3+ 64. R:d5 Td3+!? 65. Re4 Tc3 66. f4 Tc1 67. Tc7+ Rd8 68. T:h7 T:c5 69. Tf7** și negrul a cedat.

O încercare de ameliorare a sistemului pentru negru este efectuarea manevrei Cd7—f8—e6 înainte de rocadă, cum a jucat cu succes Stahlberg în cîteva partide. Iată un exemplu interesant:

L. Szabó — G. Stahlberg (Zürich, 1963): **1. c4 e6 2. Cf3 Cf6 3. d4 d5 4. Cc3 Cbd7 5. c:d5 e:d5 6. Ng5 Ne7 7. e3 c6 8. Dc2 Cf8 9. Nd3 Ce6 10. Nh4** (recomandarea lui Botvinnik, 10. h4 a fost încercată de Bronstein într-o partidă cu Stahlberg, la Zürich, 1953. Marele maestru suedez, care este „părintele" acestui sistem de apărare, a răspuns 10... h6! și după 11. N:f6 N:f6 albul a constatat că la 12. g4 negrul are la dispoziție răspunsul 12... Cc7! Bronstein a jucat 12. 0—0—0 dar după 12... Cc7 13. h5 Ng4 14. Rb1 0—0! negrul s-a apărat cu succes, ba chiar la un moment dat a preluat inițiativa) **10...g6! 11. 0—0** (nu 11. 0—0—0 Cg7 12. h3 Nf5 cu joc egal) **11... 0—0!** (mai precis decît 11... Cg7 12. b4! a6! 13. Tab1 Nf5 14. a4 N:d3 15. D:d3 cu un ușor avantaj pentru alb, după Pachman) **12. Tab1** (acum albul nu mai poate juca b2—b4 direct, ca în varianta precedentă, deoarece după 12... N:b4 nu mai merge 13. N:f6 D:f6 14. C:d5 e:d5 și nu mai există șahul

190



la a4) **12... a5! 13. a3 Cg7 14. b4 a:b4 15. a:b4 Nf5 16. b5 N:d3 17. D:d3 Cd7 18. b:c6 b:c6 19. N:e7 D:e7** (vezi diagrama 190. Poziția este asemănătoare cu cea survenită în partida Kotov — Pachman — diagrama 189 — cu deosebirea că negrul are doi cai, în loc de nebun și cal, ceea ce îi ușurează foarte mult apărarea) **20. Dc2 Cf5 21. Ca4 Dd6 22. Cb6 C:b6 23. T:b6 Ce7 24. g3 Tfb8 25. Tfb1 T:b6 26. T:b6 f6 27. Rg2 Rf7 28. Cd2 Tb8 29. Db2 T:b6 30. D:b6 Da3 31. h4 Dd3.** Remiză.

După cum se vede, pentru jucătorii pe care slăbiciunea pionului c6 nu-i sperie și care dispun de tehnica necesară pentru a apăra o poziție de tipul celei din diagrama 190, sistemul propus de Stahlberg este foarte bun.

d) Sistemul bazat pe mutarea Cf6-e4

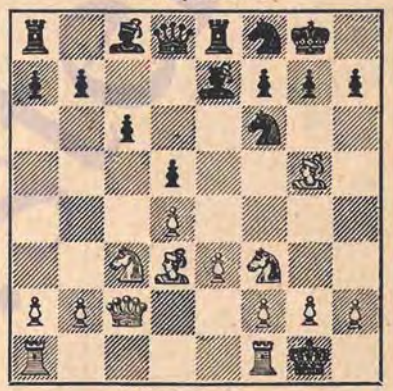
Acest sistem este unul dintre cele mai cunoscute și mai frecvent jucate. Ocuparea importantului punct central e4 stînjenește jocul albului și permite calului negru să mute la momentul oportun la d6, ca în partida Zita — Drimer (vezi diagrama 187). În cazul cînd albul schimbă la e4, atunci după d5:e4 structura de pioni se schimbă și șansele de contrajoc ale negrului pe flancul regelui cresc.

Caracteristic pentru șansele celor două părți în acest sistem este exemplul următor. Poziția din diagrama 191 a survenit după bine cunoscutele mutări 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Cbd7 5. c:d5 e:d5 6. e3 c6 7. Nd3 Ne7 8. Dc2 0—0 9. Cf3 Te8 10. 0—0 Cf8 în varianta schimbului din Gambitul damei.

A urmat **11. Tab1!** (albul nu obține nimic cu 11. Ce5 Cg4! 12. N:e7 D:e7 13. C:g4 N:g4, Flohr — Keres, Semmering, 1937) **11... a5!** (o mică finețe. În fond negrul nu împiedică cu nimic desfășurarea atacului minorității, dar obține controlul asupra coloanei „a" ceva mai devreme, ceea ce poate avea importanță din punct de vedere tactic) **12. a3 Ce4 13. N:e7 D:e7 14. b4 a:b4 15. a:b4 Cg6 16. b5** (după

191

R. Nejmeldinov



M. Taimanov

(Al 21-lea campionat al U.R.S.S.)

16. N:e4 d:e4 17. Cd2 f5 amenințarea Dg5 urmată de Ch4 ar fi dat negrului inițiativa pe flancul regelui. Încercarea de a împiedica următoarea mutare a negrului prin h2—h3 ar fi dus la slăbirea poziției regelui alb și ar fi dat negrului posibilități tactice, de ex. 16... Ch4) **16... Ng4 17. Cd2** (albul nu poate permite N:f3 și nici nu poate apăra calul cu 17. Ne2 din cauza 17... C:c3 18. D:c3 Ch4 cu atac puternic) **17... C:d2 18. D:d2 Ch4!**

Se poate considera că această poziție este favorabilă negrului. Într-adevăr se amenință Nf3 sau Cf3, iar la 19. Ne2 poate urma 19... Nh3! 20. g:h3 Dg5+ 21. Ng4 Cf3+. În continuare Taimanov a sacrificat un pion pentru a încerca să se salveze în final (19. f3 D:e3+ 20. D:e3 T:e3 21. f:g4 T:d3 22. b:c6 b:c6 etc.).

Din exemplele de mai sus se vede că negrul are la dispoziție cîteva sisteme bune de combatere a atacului minorității, în forma sa clasică (rezultat din Gambitul damei). Cum însă, așa cum am arătat la începutul acestui capitol, acest atac poate surveni și în alte deschideri, am inclus la capitolul „Teoria și practica" partidele Reshevsky — Gheller (pag. 194), și Benkö — Taimanov (pag. 196), care conțin alte elemente strategice interesante în legătură cu atacul minorității. De asemenea, o formă originală a atacului minorității o prezintă partida Capablanca — Lasker (pag. 190).

CAPITOLUL VI

Teoria şi practica

Cele expuse pînă acum formează un nucleu de cunoştinţe generale în domeniul strategiei şahului, suficient pentru a permite oricărui jucător să se orienteze în alcătuirea unui plan strategic obiectiv, corespunzător realităţilor poziţiei. Desigur, fiecare dintre problemele strategice examinate poate fi dezvoltată şi analizată mult mai pe larg. Practica aduce cu fiecare turneu de maeştri care se dispută, noi contribuţii la desăvîrşirea tehnicii realizării ideilor strategice. Fiecare jucător care vrea să progreseze, trebuie să urmărească partidele jucătorilor de frunte pentru ca astfel să-şi poată îmbogăţi bagajul de exemple cu care a pornit studiind această carte.

Problema cea mai importantă rămîne însă, pentru oricare jucător, aplicarea ideilor strategice în propriile sale partide. Cît de clară şi simplă pare realizarea avantajului perechii de nebuni, al unui pion liber sau al unei coloane deschise, în partidele lui Botvinnik, Alehin sau Capablanca! Dar cît de grea este problema cînd joci tu însuţi şi ideea strategică (dacă ai găsit-o) rămîne înnămolită în tot felul de variante tactice şi pare imposibil de realizat.

Cititorul nu trebuie să se descurajeze atunci cînd rejucîndu-şi o partidă constată că a jucat fără plan şi s-a lăsat tentat de mici curse, combinaţii superficiale sau a ales un plan greşit, necorespunzător caracteristicilor strategice ale poziţiei. Din contra, din analiza greşelilor făcute, el trebuie să înveţe şi să caute să le evite în fiecare partidă nouă pe care o joacă. Drumul ascendent al creşterii forţei de joc în şah este lent. El trece de obicei peste multe partide pierdute, dar mai ales printr-un studiu serios şi consecvent al teoriei şi duce, în cele din urmă, la rezultate de-a dreptul surprinzătoare pentru acela care l-a urmat cu încredere şi stăruinţă.

În partidele care urmează cititorul va găsi aplicarea practică a majorităţii principiilor strategice expuse în această carte. Spre deosebire însă de exemplele de pînă acum, ideile strategice nu se mai prezintă izolate, ci în cadrul complex al desfăşurării jocului, astfel că adeseori o singură partidă ilustrează mai multe teme.

Desigur, ar fi fost necesar un număr mult mai mare de partide pentru a ilustra într-un mod desăvîrșit toate aspectele aplicării practice a strategiei și tacticii în șah. Autorul a căutat să aleagă astfel de exemple care să permită cititorului să-și formeze o imagine cît mai clară asupra felului cum se desfășoară lupta de idei în șah în ansamblul ei. Față de edițiile anterioare au fost adăugate o serie de partide care oglindesc unele concepții noi, ca și cîteva partide ale jucătorilor noștri fruntași, care în ultima vreme se îndreaptă cu pași repezi spre culmile măestriei șahiste.

PARTIDE COMENTATE

PUNCTUL d5

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: V. Smîslov Negru: M. Najdorf

Turneul candidaților la Campionatul mondial, Budapesta, 1950

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**d7—d6**
3. d2—d4	**c5:d4**
4. Cf3:d4	**Cg8—f6**
5. Cb1—c3	**a7—a6**
6. Nf1—e2	**e7—e5**

Mutarea aceasta ar fi fost fără îndoială cu asprime criticată pe vremea lui Tarrasch. Într-adevăr, negrul își creează cu bună știință o slăbiciune în structura pionilor (pionul slab d6) și în același timp slăbește cîmpul d5. Cu toate acestea, cum a arătat practica, aceste neajunsuri sînt compensate de faptul că negrul reușește să împiedice înaintarea atît de periculoasă a pionilor albi pe flancul regelui, caracteristică în apărarea siciliană, și obține în același timp o dezvoltare comodă a figurilor sale. Afară de aceasta, în majoritatea cazurilor, negrul reușește în cele din urmă să joace d6—d5, după care obține întotdeauna un joc bun. Toate aceste lucruri le știau desigur atît Smîslov cît și Najdorf. În continuare însă — în timp ce Smîslov caută să aplice într-o formă nouă planul strategic al albului, care constă în ocuparea cîmpului d5 și exploatarea slăbiciunii pionului d6 — Najdorf nu găsește replica corespunzătoare planului strategic al negrului și în consecință nu mai ajunge la înaintarea d6—d5, după care intră în poziție grea.

7. Cd4—b3	**Nc8—e6**
8. 0—0	**Cb8—d7**
9. Nc1—e3	**...**

De obicei aci s-a jucat 9. f4, încercînd împiedicarea înaintării d6—d5 prin presiune asupra pionului e5. Smîslov are însă în vedere un alt plan.

9...	**Nf8—e7**
10. f2—f3	**Cd7—b6**

La 10... b5 albul avea intenția să joace, după cum a indicat chiar Smîslov, 11. De1 Cb6 12. Td1 Cc4 13. Nc1, iar la 12... b4 13. Cb1 a5 14. a3 și albul este mai bine dezvoltat.

11. Ne3—f2	**Dd8—c7**

Aci negrul avea ocazia să joace 11... d5. El s-a temut probabil de continuarea 12. Cc5 Dc8 13. Cd3

d4 14. Cb1 Cfd7 15. c3 după care rezultă o luptă complicată, în care totuşi albul păstrează şanse mai bune deoarece pionii centrali ai negrului sînt greu de apărat.

12. a2—a4	**Cb6—c4**
13. Ne2:c4!	**...**

Consecvent planului său strategic, albul lasă adversarului perechea de nebuni pentru a păstra controlul asupra importantului punct c5.

13...	**Ne6:c4**
14. Tf1—e1	**0—0**
15. Cb3—d2	**Nc4—e6**

Interesant este comentariul pe care îl face aci Smîslov. „Najdorf speră în zadar să folosească faimosul avantaj al celor doi nebuni. Trebuia manifestată iniţiativă pe flancul damei, jucînd 15... b5. După 16. a:b5 a:b5 17. T:a8 T:a8 18. b3 N:b3 19. C:b5 Da5 20. c:b3 D:b5 el şi-ar fi eliberat puţin jocul. După mutarea din partidă el ajunge în poziţie stînjenită".

Deci Najdorf a făcut greşeala strategică de a acorda prea multă importanţă perechii de nebuni, subestimînd valoarea dominaţiei albului pe cîmpul d5.

16. Cd2—f1	**Dc7—c6**
17. Cf1—e3	**b7—b5**
18. Dd1—d3	**Ne6—d7?**

Cu aceasta negrul părăseşte definitiv lupta pentru cîmpul d5.

Perseverînd în ideea sa greşită, negrul retrage nebunul din e6, pentru a proteja pionul b5. Cum arată Smîslov, mai bine era 18... b4 19. Ccd5 N:d5 20. e:d5 Db7 21. a5 Tfc8 şi lupta are un caracter încordat.

19. a4:b5	**a6:b5**
20. Ce3—d5	**Cf6:d5**
21. Cc3:d5	**Ne7—f6**

192

Evident, planul strategic al negrului bazat pe păstrarea perechii de nebuni s-a dovedit a fi greşit. Într-adevăr, cu ultima sa mutare, care de altfel este forţată (la 21... Nd8 urmează 22. Cb4, iar la 21... Ng5 22. e4 T:a1 23. T:a1 Nd8 24. Cb4 şi negrul pierde un pion) negrul renunţă la perechea de nebuni. Dar albul nu se grăbeşte să schimbe, deoarece datorită poziţiei dominante a calului său la d5, el are un avantaj poziţional indiscutabil. Cititorul să compare raza de acţiune a nebunului f2 şi al adversarului său de la f6, calul d5 cu nebunul d7, poziţia lipsită de slăbiciuni a pionilor albi, cu slăbiciunile negrului de la b5 şi d6.

22. Dd3—d2!	**...**

Cu mutarea aceasta albul pregăteşte un atac pe flancul regelui, prin înaintarea pionilor „g" şi „h". De aceea negrul se grăbeşte să schimbe turnurile pe coloana „a" pentru a evita primejdia.

22...	**Ta8:a1**
23. Te1:a1	**Tf8—a8**
24. Cd5:f6+	**...**

O mutare foarte importantă. Albul renunță la calul său excelent postat de la d5 pentru a crea negrului o nouă slăbire a poziției de pioni, pe care speră s-o poată folosi în finalul care urmează, deși rămîn nebuni de culori diferite, deoarece pionii slabi ai negrului se află pe cîmpuri negre.

24...	**g7:f6**
25. Ta1:a8+	**Dc6:a8**
26. Nf2—h4	**...**

Acum negrul pierde un pion dar nebunii de culori diferite îi dau mari șanse de salvare.

26...	**Da8—a7+**
27. Rg1—f1	**Da7—d4?**

Desigur negrul trebuie să caute să schimbe damele, pentru ca astfel să-și mărească șansele de remiză, dar lucrul acesta trebuia făcut în condițiuni mai favorabile. Smîslov arată că trebuia jucat 27... Ne6 cu amenințarea Nc4+, după care ar fi fost posibilă varianta: 27... Ne6 28. b3 Da1+ 29. Rf2 Dd4+ 30. D:d4 e:d4 31. N:f6 d3 32. c:d3 N:b3 33. Ne7 d5 34. e5 și deși finalul este favorabil albului (datorită posibilității de a înainta pionii de pe flancul regelui: g2—g4 urmat de f3—f4—f5) totuși șansele sale de cîștig ar fi fost mai mici decît în partidă. După mutarea greșită din partidă, albul cîștigă doi pioni.

28. Dd2:d4	**e5:d4**
29. Nh4:f6	**Nd7—e6**
30. Nf6:d4	**...**

Acum cîștigul partidei constituie pentru alb o chestiune de tehnică a realizării avantajului material, pe care Smîslov o rezolvă cu destulă ușurință. Prima etapă este formarea unui pion liber pe flancul damei.

30...	**d6—d5**
31. e4:d5	**Ne6:d5**
32. Rf1—e2	**Rg8—f8**
33. b2—b3	**Rf8—e7**
34. Nd4—c5+	**Re7—e6**
35. Re2—d3	**Re6—e5**
36. Nc5—a7	**Nd5—e6**
37. c2—c4	**b5:c4+**
38. b3:c4	**Ne6—d7**
39. Na7—b8+	**Re5—e6**
40. Rd3—e4	**Nd7—c6+**
41. Re4—f4	**...**

Aci partida s-a întrerupt și negrul a cedat fără să mai reia jocul. Într-adevăr, el nu poate împiedica pe alb să-și formeze un al doilea pion liber pe flancul regelui, după care cîștigul este ușor.

SLĂBICIUNI DE CÎMPURI ȘI PIONI

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: **P. Keres** Negru: A. Kotov

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—e2	**...**

Mutarea aceasta nu este nouă și nici nu este mai tare decît continuarea obișnuită 2. Cf3. Ea ascunde însă cîteva subtilități care necesită un joc atent din partea negrului.

2...	**d7—d6**

Teoria consideră aci că cel mai bun răspuns pentru negru este 2... Cc6, după care albul n-are nimic mai bun de făcut decît să reintre în variantele obișnuite prin 3. d4 c:d4 4. C:d4 etc. Din concluzia aceasta a teoriei reiese unul din avantajele pe care le prezintă mutarea 2. Ce2: ea forțează pe negru să joace un sistem de apă-

rare cu mutarea Cc6 ceea ce poate nu intră în prevederile sale, deoarece mulţi maeştri sînt astăzi de părere că varianta cea mai bună a apărării siciliene este aceea jucată de Najdorf în partida precedentă.

3. g2—g3 b7—b5?!

Mutarea aceasta constituie de fapt o încercare de a contracara chiar de la început planul de dezvoltare al albului. Negrul are intenţia să opună nebunul la b7, anulînd astfel presiunea pe diagonala h1—a8 şi în acelaşi timp să stînjenească prin ameninţarea b5—b4 ieşirea normală a calului alb la c3. După cum se va vedea însă, pionul înaintat la b5 constituie un obiectiv de atac, care va permite albului să obţină avantaj pe flancul damei.

4. Nf1—g2 Nc8—b7
5. d2—d4! ...

Albul se reîntoarce la sistemul obişnuit de dezvoltare, cîştigînd în acelaşi timp şi un tempo, deoarece după schimbul la d4, calul alb atacă pionul b5 şi negrul trebuie să piardă o mutare pentru a-l apăra.

5... c5:d4
6. Ce2:d4 a7—a6
7. 0—0 Cg8—f6
8. Tf1—e1 Dd8—c7?

Mutarea aceasta atît de obişnuită în apărarea siciliană este aici greşită, deoarece permite albului să înceapă o acţiune ofensivă pe aripa damei, pe care negrul n-o poate para satisfăcător din cauza întîrzierii sale în dezvoltare. Keres indică aici continuarea 8... e5 9. Cf5 g6 10. Ce3 Ne7 deşi şi atunci albul ar fi păstrat un joc superior din cauza stăpînirii cîmpului d5.

9. a2—a4! ...

193

Cu aceasta albul începe atacul strategic asupra flancului damei negrului. Acest atac se bazează pe două considerente: a) aci se găseşte un obiectiv destul de uşor de atacat şi b) flancul regelui negru fiind nedezvoltat şi albul avînd avantaj de timp, orice acţiune ofensivă îi este favorabilă, deoarece forţele negrului nu sînt mobilizate pentru apărare.

9... b5:a4

La 9... b4 albul ar fi răspuns cu 10. c3! după care negrul s-ar fi aflat în foarte mari dificultăţi.

10. Ta1:a4 ...

Aci Keres face următorul comentariu, deosebit de interesant din punctul de vedere al realizării planului strategic al albului: „poate că soluţia justă a problemei ce se punea în faţa albului era sacrificarea calului 10. Cc3 e6 11. Ng5 Cbd7 12. Cd5! e:d5 13. e:d5+ Rd8 14. Ta3 cu un atac extrem de puternic. Mutarea din partidă duce la un joc mai liniştit, dar uşurează apărarea negrului".

Varianta de mai sus constituie o aducere la îndeplinire pe cale combinativă a principalei idei

strategice a albului, anume folosirea avantajului momentan de timp pe care îl deține pentru obținerea unui avantaj decisiv. Urmările exacte ale sacrificiului erau însă foarte greu de calculat și de aceea Keres preferă soluția pozițională, mai simplă și mai ușor de controlat. Acum negrul are un pion slab la a6 și în afară de aceasta, turnul alb intră în joc într-o fază a partidei cînd lucrul acesta în mod obișnuit nu se produce.

10... Cb8—d7
11. Nc1—d2 ...

Cîmpul a5 este în stăpînirea albului, care amenință să-l utilizeze într-un mod foarte efectiv. Keres remarcă însă că și în această poziție era posibilă soluția combinativă a problemei, tot prin sacrificiul calului, anume 11. Cc3 e6 12. Cd5!

11... Cd7—c5
12. Ta4—c4 e7—e5!

„Singura apărare, dar destul de neplăcută pentru alb" spune Keres. După cum se vede, negrul este nevoit să recurgă la resurse tactice pentru a rezista presiunii poziționale crescînde a albului. După e7—e5 în poziția negrului apare o nouă slăbiciune — pionul d6.

13. Cd4—f5 ...

Din nou albul preferă continuarea pozițională — corespunzătoare caracteristicilor strategice ale poziției — continuării combinative 13. b4 e:d4 14. b:c5 b:c5 15. e5 după care albul ar fi căpătat un atac a cărui valoare este foarte dificil de apreciat.

13... Dc7—d7
14. Ng2—h3 ...

Aci albul, după cum spune Keres, a pierdut foarte mult timp cu calcularea variantelor care rezultă după 14. Nb4 și în care albul sacrifică un pion pentru a obține atac direct la rege, de exemplu: 14... Cf:e4 15. N:c5 C:c5 16. N:b7 C:b7 17. Df3 urmat de Cc3 sau 14... Cc:e4 15. Nh3 Dd8 16. Cc3, în ambele cazuri cu atac puternic.

Faptul că el a ales totuși în cele din urmă continuarea poziționlă, arată cît este de greu de soluționat astfel de poziții prin continuări combinative, atunci cînd acestea nu duc la concluzii absolut clare. Principial — și practica a confirmat acest lucru — în realizarea planurilor strategice trebuie preferate metodele poziționale sigure, față de orice combinații tentante, dar ale căror consecințe nu pot fi calculate pînă la sfîrșit.

14... Cc5—e6
15. Nd2—a5 g7—g6!

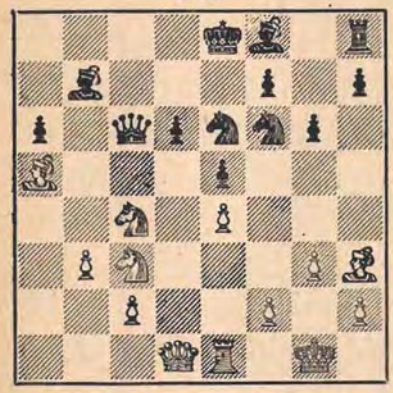
„Negrul se apără foarte bine în poziție grea" (Keres). Nu mergea încercarea de a scăpa de slăbiciunea pionului d6 prin înaintarea lui, de exemplu: 15... d5 16. Tc7! (pătrunderea pe linia a 7-a!) 16... C:c7 17. C:g7+ N:g7 18. N:d7+ R:d7 19. e:d5 cu avantaj pentru alb, deoarece negrul nu poate lua la d5 din cauza 20. c4 și albul cîștigă o figură.

16. Cf5—e3 Ta8—c8
17. Cb1—c3 Tc8:c4
18. Ce3:c4 Dd7—c6
19. b2—b3 ...

(vezi diagrama 194 din pag. 187)

Din punct de vedere poziționl, albul are un avantaj incontestabil în poziția din diagramă. Într-adevăr, negrul are slăbiciuni de pioni (a6 și d6), slăbiciuni de cîmpuri (a5, b6, d5), iar mobilitatea figurilor sale este evident inferioară celor albe. Era greu de găsit o continuare satisfăcătoare

194



pentru negru. Nu merge de exemplu 19... Ne7 20. N:e6 f:e6 21. Nb4 şi albul cîştigă un pion, deoarece la 21... 0—0 urmează 22. N:d6 Td8 23. Cd5!. Urmează însă o greşeală neaşteptată din partea negrului, după care partida se termină imediat. Trebuie remarcat că astfel de greşeli nu sînt întîmplătoare, ci se produc de obicei în poziţii în care una din părţi este supusă unei puternice presiuni poziţionale.

19... Ce6—c5??

Keres arată că se aştepta aci la continuarea 19... Cd4, care ar fi dus la complicaţii. Şi atunci albul ar fi păstrat avantajul său, printr-o combinaţie interesantă: 20. Cd5! C:d5 21. C:e5!, de exemplu 21... d:e5 22. D:d4! e:d4 23. e:d4+ etc. sau 21... Dc5 22. Cc4 Ne7 23. Ng2! şi după 24. Nb6 albul recîştigă figura cu avantaj.

20. Cc4:e5! şi negrul cedează deoarece pierde dama sau este făcut mat.

SUPERIORITATEA DE SPAŢIU

GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT

Alb: **Dr. A. Alehin** Negru: R. Fine

Marele turneu internaţional de la Kemeri, 1937

1. d2—d4	**d7—d5**
2. c2—c4	**d5:c4**
3. Cg1—f3	**Cg8—f6**
4. Dd1—a4+	**...**

De obicei se joacă aci 4. e3 e6 5. N:c4 c5 6. De2 a6 etc. Mutarea jucată de Alehin este mai puţin experimentată şi la epoca jucării acestei partide constituia o posibilitate de a aduce partida pe un teren mai puţin cercetat de teorie.

4... Dd8—d7

Cu mutarea aceasta şi cea următoare Fine forţează schimbul damelor, după care speră să obţină joc egal.

5. Da4:c4	**Dd7—c6**
6. Cb1—a3	**Dc6:c4**
7. Ca3:c4	**...**

Prima fază a partidei s-a terminat. Negrul a obţinut schimbul damelor, cu preţul unei oarecari întîrzieri în dezvoltare, pe care Alehin o foloseşte cu măiestrie pentru a obţine alte avantaje strategice mai durabile.

7...	**e7—e6**
8. a2—a3!	**...**

(vezi diagrama 195 din pag. 187)

O mutare foarte bine judecată din punct de vedere strategic. Interesul negrului este să egaleze jocul şi lucrul acesta poate fi cel mai uşor realizat prin schimburi de piese. Cu 8. a3 albul împiedică

195

șahul nebunului negru la b4 și deci schimbul nebunilor pe cîmpul d2. Pe de altă parte, mutarea 8. a3 mai are de scop să amenințe imediat b4 după care negrul nu mai ajunge să joace c7—c5, o mutare eliberatoare caracteristică pentru astfel de poziții. Deci, dacă negrul nu vrea să fie împiedicat să joace c7—c5 și deci să rămînă cu o poziție foarte stînjenită, el trebuie să joace această mutare imediat, or lucrul acesta, cum se va vedea în partidă, are alte urmări neplăcute.

8...	**c7—c5**
9. Nc1—f4	**...**

Acum se vede intenția albului. Pentru moment cîmpul d6 este în stăpînirea sa și aceasta are drept urmare obținerea unui avantaj strategic clar: perechea de nebuni.

9...	**Cb8—c6**
10. d4:c5!	**...**

Foarte bine. Albul nu se grăbește să joace Cd6+, ci caută întîi să cîștige timp printr-o manevră simplă și foarte instructivă.

10...	**Nf8:c5**
11. b2—b4	**Nc5—e7**
12. b4—b5!	**Cc6—b8**

Alungînd nebunul și calul negru, pionul „b" al albului a ajuns pînă la b5, unde stînjenește considerabil jocul negrului.

13. Cc4—d6+	**Ne7:d6**
14. Nf4:d6	**...**

196

Cu aceasta s-a terminat prima fază a partidei — evident în favoarea albului, care a obținut perechea de nebuni și are un avantaj de spațiu apreciabil. Dar poziția negrului n-are nici o slăbiciune de pion și din această cauză albul trebuie să joace excepțional de bine pentru a-și valorifica avantajul. Alehin rezolvă problemele ce se pun albului în această poziție de o manieră care face ca această partidă să fie una din cele mai bune din ultima parte a carierei sale.

14...	**Cf6—e4**
15. Nd6—c7	**Cb8—d7**

Negrul nu găsește aci calea justă care consta în 15... a6! cu ideea de a obține contrajoc pe coloana „a". El s-a temut proba-

bil de mutarea de blocadă 16. b6, dar în cazul acesta ar fi obținut din nou cîmpul bun c6 pentru cal.

16. Cf3—d4! ...

O mutare excelentă care se bazează pe exacta apreciere a valorii cîmpurilor tari și slabe în această poziție. Albul constată că punctele tari ale negrului sînt d5 și e4, pe care caii săi pot desfășura maximumul lor de activitate. De aceea el formulează planul strategic de a-și plasa pionii pe cîmpurile f3 și e4 pentru a anula astfel valoarea cavaleriei negrului. În locul acestei mutări continuarea „naturală" 16 e3 (pe care ar fi jucat-o oricare jucător mai slab) constituie o greșeală în urma căreia negrul poate obține un contrajoc suficient.

16...	**Cd7—b6**
17. f2—f3	**Cb6—d5**
18. Nc7—a5	**Ce4—f6**
19. Cd4—c2	...

Previne posibilitatea negrului de a răspunde la e2—e4 cu Ce3.

19...	**Nc8—d7**
20. e2—e4	**Ta8—c8**
21. Re1—d2!	...

Din nou o mutare excelentă. Albul nu se teme de primejdiile care i-ar putea amenința regele pe coloana „d" deschisă și realizează un cîștig important de timp mutînd regele, în loc să deplaseze calul amenințat.

21...	**Cd5—b6**
22. Cc2—e3	...

Împiedică 22... Cc4+. La e3 calul alb ocupă o poziție minunată de unde poate lua parte la orice operație importantă.

22...	**0—0**

Ceva mai bine ar fi fost 22... Ca4 urmat de Cc5. Cu mutarea sa următoare Alehin împiedică această posibilitate a negrului.

23. a3—a4! ...

197

La prima vedere s-ar părea că negrul terminînd primul dezvoltarea și neavînd nici o slăbiciune de pioni, a reușit să treacă peste ce era mai greu. La o analiză atentă a poziției se vede însă că piesele sale ușoare nu au cîmpuri bune pe care să se poată deplasa: cei doi cai sînt blocați, iar nebunul din d7 joacă pentru moment rolul unui pion. În cîteva mutări albul își termină mobilizarea forțelor, după care avantajele sale strategice încep să-și spună cuvîntul.

23...	**Tf8—d8**
24. Nf1—d3	**e6—e5**

Pentru a-și elibera nebunul închis negrul n-are altceva mai bun decît această mutare, în urma căreia se slăbesc însă cîmpurile d5 și f5, care se află sub controlul calului alb.

25. Th1—c1 **Nd7—e6**
26. Tc1:c8 **Td8:c8**
27. Na5—b4 ...

Nebunul se retrage pentru a permite o nouă înaintare a pionului „a", ceea ce duce la o nouă stînjenire a calului negru b6.

27... **Cf6—e8**
28. a4—a5 **Cb6—d7**

Nu mergea 28... Cc4+ din cauza 29. C:c4 N:c4 30. Tc1 Ne6 31. T:c8 N:c8 32. Nc5 a6 33. b:a6 b:a6 34. Rc3 și pionul negru a6 nu poate fi apărat.

29. Ce3—d5 ...

Cu aceasta albul obține un pion liber, ceea ce în legătură cu cei doi nebuni trebuie să fie suficient pentru victorie. Schimbul la d5 este forțat deoarece altfel negrul nu se poate menține cu turnul pe coloana „c" după b5—b6 și Ce7 (în eventualitatea că negrul joacă Rh8).

29... **Ne6:d5**
30. e4:d5 **Cd7—c5**

Și negrul a obținut cîmpul c5 și caută să-l utilizeze cît mai bine pentru a obține contrașanse.

31. Nd3—f5 **Tc8—d8**

Negrul nu vrea să simplifice jocul prin schimbul turnurilor care putea fi obținut prin 31... Cb3+ 32. Rd3 C:a1 33. N:c8. Acum la 32. N:c5 urmează desigur 32... T:d5+.

32. Rd2—c3 **b7—b6**

Pionul d5 nu putea fi luat din cauza Rc4.

33. a5:b6 **a7:b6**
34. Nb4:c5! ...

Perechea de nebuni și-a făcut datoria. Unul dintre ei este schimbat la momentul oportun pentru a intra într-un final ușor cîștigat, datorită celor doi pioni liberi.

34... **b6:c5**
35. b5—b6 **Ce8—d6**
36. Nf5—d7! ...

Partida s-a terminat. Negrul nu poate para amenințarea Nd7—c6, b6—b7 și Ta1—a8. De aceea se lasă făcut mat.

36.... **Td8:d7**
37. Ta1—a8+ **Cf6—e8**
38. Ta8:e8+ mat.

ATACUL MINORITĂȚII

GAMBITUL DAMEI

Alb: **J. R. Capablanca**
Negru: Dr. E. Lasker

A 11-a partidă a meciului pentru campionatul mondial, Havana, 1921

1. d2—d4 **d7—d5**
2. Cg1—f3 **e7—e6**
3. c2—c4 **Cg8—f6**
4. Nc1—g5 **Cb8—d7**
5. e2—e3 **Nf8—e7**
6. Cb1—c3 **0—0**
7. Ta1—c1 **Tf8—e8**

Prin intervertire de mutări s-a ajuns la una dintre cele mai cunoscute poziții ale Gambitului damei. Ultima mutare a negrului nu este cea mai bună, dar pe vremea cînd s-a jucat această partidă teoria nu ajunsese la concluzia că 7... c6 este cea mai bună mutare, lucru care a fost demonstrat mult mai tîrziu în meciul pentru campionatul mondial dintre Alehin și Capablanca, jucat în 1927.

8.	**Dd1—c2**	**c7—c6**
9.	**Nf1—d3**	**d5:c4**
10.	**Nd3:c4**	**Cf6—d5**
11.	**Ng5:e7**	**Te8:e7**

O mutare caracteristică stilului de joc al lui Lasker, care obişnuia adeseori să intre cu bună ştiinţă în poziţii grele pentru a complica jocul. Desigur 11... D:e7 era mai bine, negrul putînd continua după 12. 0—0 cu 12... C:c3 13. D:c3 e5, analog actualei variante principale recomandate de teorie cu mutările Dc2 şi Te8 în plus.

12.	**0—0**	**Cd7—f8**
13.	**Tf1—d1**	**Nc8—d7**
14.	**e3—e4**	**...**

Fiind mai bine dezvoltat, albul începe înaintarea strategică în centru pentru a folosi astfel mobilitatea superioară a figurilor sale. Aducîndu-şi pionul pînă la e5, el condamnă în acelaşi timp nebunul rău de la d7, care nu mai poate ieşi decît cu greutate din spatele barierei de pioni.

14...		**Cd5—b6**
15.	**Nc4—f1!**	**...**

198

Retragerea aceasta a nebunului are ca scop să păstreze mobilitatea maximă a figurilor albe. Foarte mulţi jucători ar fi mutat aici 15. Nb3 sau 15. Nd3 dar amîndouă aceste mutări sînt mai slabe decît mutarea jucată de Capablanca. După cum se va vedea în continuare, pentru executarea planului său strategic în centru, albul n-are nevoie de nebunul din f1, care va trebui să aştepte 22 de mutări înainte de a reintra în joc.

15...		**Ta8—c8**
16.	**b2—b4**	**...**

Dacă nebunul s-ar fi retras la b3, mutarea aceasta care împiedică eliberarea jocului negru prin c6—c5 n-ar mai fi fost posibilă. Acum albul controlează complet cîmpul c5 şi sileşte pe negru să-şi slăbească poziţia de pioni de pe flancul damei pentru a împiedica instalarea unui cal pe acest cîmp.

16...		**Nd7—e8**
17.	**Dc2—b3**	**Te7—c7**
18.	**a2—a4**	**...**

În planul albului intră înaintarea e4—e5 pentru a elibera cîmpul e4 necesar calului din c3 pentru a ajunge la c5. Dar pentru aceasta este necesară mai întîi alungarea calului negru b6, pentru a împiedica ocuparea imediată a cîmpului d5, care după înaintarea e4—e5 devine un cîmp tare pentru negru.

18...		**Cf8—g6**
19.	**a4—a5**	**Cb6—d7**
20.	**e4—e5!**	**...**

Înaintarea aceasta se bazează pe aprecierea că valoarea strategică a cîmpurilor e4, c5 şi d6 este mai mare decît aceea a cîmpului d5 şi slăbirea pionului d4.

20...		**b7—b6**

Lasker şi-a dat seama de primejdia de a ajunge într-o poziţie

complet paralizată, de aceea începe un contrajoc pe aripa damei, deși în felul acesta își creează un pion slab la c6 (pion înapoiat pe coloană semideschisă).

21. Cc3—e4 **Tc8—b8**

199

Studiul acestei poziții este deosebit de instructiv din punctul de vedere al caracteristicilor strategice. Albul are o mare superioritate de spațiu și domină cîteva cîmpuri tari în centru și în poziția adversarului (c5, d6, e4). Afară de aceasta el poate exercita presiune de-a lungul coloanei „c" semideschise. Avantajul său este deci clar. Tocmai aici intervine acea obligație de a ataca despre care vorbea Steinitz. Albul **trebuie** să întreprindă ceva ofensiv pentru a-și menține avantajul, deoarece altfel negrul reușește în cele din urmă să se elibereze. Chiar în poziția din diagramă Lasker amenință 22... b:a5 și eventual c5. Felul cum joacă Capablanca pentru a-și menține presiunea este extrem de interesant.

22. Db3—c3 **Cg6—f4**

Calul se îndreaptă spre cîmpul tare d5.

23. Ce4—d6 **Cf4—d5**
24. Dc3—a3 **f7—f6!?**

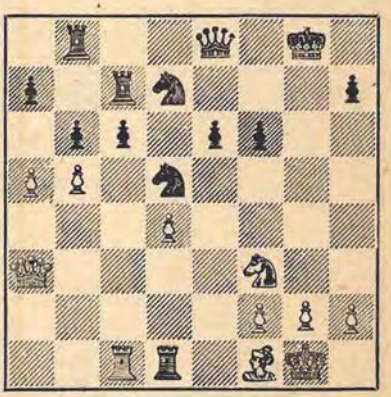
Lasker folosește toate posibilitățile pe care i le oferă poziția. Cu prețul unei noi slăbiri a structurii pionilor, el amenință să-și aducă în joc nebunul închis, ceea ce forțează pe alb să schimbe calul bine postat de la d6 pentru nebunul e8. Deci o descreștere a mobilității figurilor albe, dar o creștere a slăbiciunii pionilor negri.

25. Cd6:e8 **Dd8:e8**
26. e5:f6 **g7:f6**

Răspunsul acesta este aproape forțat, deoarece negrul nu-și poate permite să ia la f6 cu calul, după care albul capătă cîmpul tare e5 și presiune asupra pionului izolat și înapoiat e6.

27. b4—b5

200



Aci Capablanca face un comentariu caracteristic stilului său de joc: „poziția expusă a regelui negru invită la atac, dar înainte de

a întreprinde acest lucru albul trebuie să schimbe pionii de pe flancul damei, pentru a evita slăbiciuni posibile".

Deci înainte de a începe acțiunea decisivă împotriva regelui advers, Capablanca se gîndește la eventualul contrajoc al adversarului său asupra pionilor albi de pe flancul damei care în urma deplasării figurilor albe pe flancul regelui rămîn slabi.

27...	**Tb8—c8**

După 27... c5 28. a:b6 a:b6 29. Nc4 negrul rămîne cu o slăbiciune serioasă la c6.

28. b5:c6	**Tc7:c6**
29. Tc1:c6	**Tc8:c6**
30. a5:b6	**a7:b6**

Planul albului a fost îndeplinit: pionii săi de pe flancul damei au dispărut și figurile sale sînt libere să întreprindă atacul decisiv la rege.

31. Td1—e1	**De8—c8**
32. Cf3—d2	**...**

Calul alb se îndreaptă spre punctul de unde poate exercita maximum de acțiune: e4.

201

32...	**Cd7—f8**
33. Cd2—e4	**Dc8—d8**
31. h2—h4!	**...**

(vezi diagrama 201)

Cu mijloace dintre cele mai simple, albul a ajuns la o poziție de atac foarte amenințătoare. Apărarea pentru negru este foarte grea din cauza numeroaselor slăbiciuni de pioni și a poziției expuse a regelui.

34...	**Tc6—c7**

Capablanca crede că aci cea mai bună șansă pentru negru era 34... h6 urmat de 35... f5, dar și atunci șansele de cîștig ale albului ar fi fost foarte mari.

35. Da3—b3	**...**

Amenință 36. Nc4 după care atîrnă în aer combinația 37. N:d5 e:d5 38. D:d5+ D:d5 39. C:f6+ și C:d5 și albul cîștigă.

35...	**Tc7—g7**
36. g2—g3	**Tg7—a7**
37. Nf1—c4	**Ta7—a5**

Parează amenințarea arătată în nota de la mutarea a 36-a.

38. Ce4—c3	**...**

Cu amenințarea de a cîștiga un pion prin 39. N:d5 e:d5 40. Tb1.

38...	**Cd5:c3**
39. Db3:c3	**Rg8—f7**
40. Dc3—e3	**...**

Triplu atac asupra pionului slab e6.

40...	**Dd8—d6**
41. De3—e4	**Ta5—a4**

Piesele negre și-au pierdut aproape complet mobilitatea din cauza necesității de a apăra numeroasele puncte slabe.

42. De4—b7+	**Rf7—g6**
43. Db7—c8	**Dd6—b4**
44. Te1—c1	**Db4—e7**

Nu mergea 44... Da3 din cauza 45. Nd3+ f5 (45... D:d3 46. De8+ și 47. D:a4) 46. De8+ Rh6 47. Te1 și albul cîștigă în cîteva mutări.

45. Nc4—d3+ Rg6—h6
46. Tc1—c7 Ta4—a1+
47. Rg1—g2 De7—d6
48. Dc8:f8+! și negrul a cedat deoarece urmează mat.

ATACUL MINORITĂȚII

APĂRAREA NIMZOVICI

Alb: S. Reshevsky
Negru: E. Gheller
Turneul candidaților, Zürich, 1953

1. d2—d4 Cg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. Cb1—c3 Nf8—b4
4. Dd1—c2 d7—d5
5. c4:d5 ...

În urma acestui schimb se ajunge la formația de pioni caracteristică atacului minorității. Piesele vor ocupa însă alte poziții față de cele din varianta clasică a Gambitului damei, de aceea partida, ca și următoarea, prezintă interes pentru aplicarea atacului minorității în circumstanțe diferite.

5... e6:d5
6. Nc1—g5 h7—h6
7. Ng5:f6 Dd8:f6
8. a2—a3 Nb4:c3+
9. Dc2:c3 0—0
10. e2—e3 c7—c6

Schimbul celor două figuri ușoare nu simplifică, cum s-ar putea crede, apărarea negrului în fața atacului minorității. Într-adevăr, în timp ce acțiunea albului pe flancul damei se desfășoară după schema obișnuită, contraatacul negrului pe flancul regelui suferă din cauza scăderii numărului pieselor minore.

11. Cg1—e2 ...

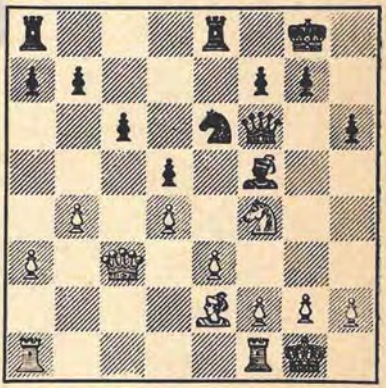
În poziții de acest fel dezvoltarea calului la e2 este fără îndoială mai bună decît la f3, unde poate constitui un obiectiv de atac. De la e2 calul alb poate muta la f4 sau g3, după necesitate.

11... Nc8—f5
12. Ce2—f4 Cb8—d7
13. Nf1—e2 Tf8—e8
14. 0—0 Cd7—f8
15. b2—b4 ...

Ambele părți și-au încheiat dezvoltarea și albul trece la executarea planului său strategic.

15... Cf8—e6

202



16. Cf4—h5! ...

La prima vedere s-ar părea că albul ar fi trebuit să joace 16. C:e6 T:e6 17. b5 continuînd consecvent atacul pe flancul damei. Aducerea turnului la e6 ar fi dat însă negrului contrașanse tactice foarte periculoase, de exemplu:

17... Dg5 18. b:c6 T:c6 19. Db3 Nh3 20. Nf3 N:g2! şi poziţia albului se prăbuşeşte.

16...	**Df6—g6**
17. Ch5—g3	**Ta8—c8**
18. Ta1—c1	**Ce6—g5**

Probabil că era mai bine întîi 18...a6 pentru a obliga pe alb să joace a2—a4. În general, împotriva atacului minorităţii este bine pentru negru să schimbe cît mai mulţi pioni pe flancul damei pentru a reduce numărul obiectivelor de atac.

19. b4—b5!	**...**

Justificarea tactică a acestei mutări constă în faptul că după 19...c:b5 20. Db3 albul atacă simultan pionii b5 şi d5 şi cîştigă în cele din urmă un pion, de exemplu: 20...a6 21. D:d5 Ne4 22. C:e4 D:e4 23. D:e4 C:e4 24. Nf3 cu avantaj decisiv pentru alb; sau 20... Nd7 21. N:b5 N:b5 22. D:b5 de asemenea cu mare avantaj pentru alb.

19...	**Cg5—e4**
20. Dc3—a5!	**c6—c5!**

Avînd în vedere că oricum negrul nu poate evita pierderea unui pion, Gheller se decide la o contraacţiune îndrăzneaţă, lăsînd albului doi pioni legaţi pe flancul damei, pentru a obţine în schimb înaintarea rapidă a pionului „c".

21. Cg3:f5	**Dg6:f5**
22. d4:c5	**b7—b6!**
23. Da5:a7	**...**

Desigur, nu 23. c:b6? T:c1 24. T:c1 D:f2+ etc.

23...	**b6:c5**
24. Ne2—d3	**...**

Schimbarea ultimelor piese minore este necesară deoarece altfel calul negru ar fi susţinut foarte eficace înaintarea pionului „c".

24...	**c5—c4**
25. Nd3:e4	**Df5:e4**
26. Tf1—d1	**c4—c3**
27. Da7—d4	**...**

Atacul minorităţii a dat albului un pion în plus, ceea ce în mod normal ar fi trebuit să ducă la cîştigarea partidei. Cum a spus însă Tarrasch, de multe ori cel mai greu lucru este să cîştigi o partidă... cîştigată! Tendinţa lui Reshevsky de a simplifica jocul prin schimbul damelor este foarte explicabilă, dar ea nu constituie continuarea cea mai bună. Negrul ar fi avut greutăţi mult mai mari după 27. Td4 sau 27. b6 (de ex. 27... c2 28. Tf1!).

27...	**Tc8—c4**
28. Dd4:d5	**...**

După 28. D:e4 d:e4 pionul „c" stînjeneşte în aşa măsură jocul albului, încît negrul are timp să atace cu succes cei doi pioni liberi.

28...	**c3—c2**
29. Td1—d2	**De4:d5**
30. Td2:d5	**Te8—a8**
31. b5—b6	**...**

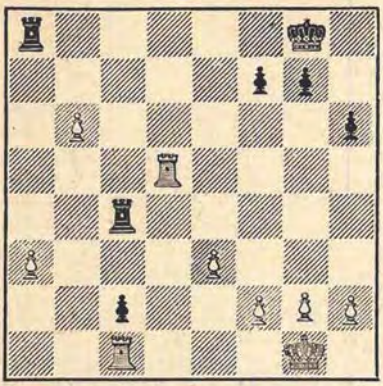
(vezi diagrama 203 din pag. 196)

S-ar părea că în felul acesta albul a apărat indirect pionul a3, dar lucrul acesta nu este adevărat.

31...	**Ta8—b8?**

Negrul avea acum ocazia să se salveze cu ajutorul unei manevre foarte instructive: 31... T:a3 32. b7 Tb4 33. Td8+ Rh7 34. b8D T:b8 35. T:b8 Td3! 36. Tf1 Tc3! şi albul n-are nimic mai bun decît să intre într-un final de turnuri cu patru pioni contra trei pe acelaşi flanc, care după cum se ştie duce la remiză. Continuarea partidei este interesantă pentru tehnica finalurilor de turnuri.

203



32. Td5—d6	**Tc4—a4**
33. Tc1:c2	**Ta4:a3**
34. h2—h3	**Ta3—b3**
35. Tc2—c6	**Tb3—b2**
36. e3—e4	**h6—h5**
37. e4—e5	**h5—h4**
38. Td6—d4	...

O altă idee era 38. e6 f6 39. Tc7 T:b6 40. Tdd7 dublînd turnurile pe linia a 7-a. Şi aşa însă, cu patru pioni contra doi pe flancul regelui, finalul este pierdut pentru negru.

38...	**Tb2:b6**
39. Tc6:b6	**Tb8:b6**
40. Td4:h4	...

E greu de crezut că un jucător de tăria lui Reshevsky n-a putut cîştiga acest final. A intervenit, probabil, acea tendinţă spre superficialitate care cuprinde pe unii jucători în poziţii cîştigate. A urmat :

40... Tb1+ 41. Rh2 Te1 42. f4 Te3 43. Tg4 Rh7 44. Tg3 Te2 45. h4 Te4 46. Tf3 f6 47. e:f6 g:f6 48. Rg3?

Desigur, cîştiga uşor 48. g4. Acum albul începe să aibă greutăţi.

48... Rg6 49. Ta3 f5 50. Ta6+ Rh5 51. Tf6?

După această ultimă greşeală, albul nu mai poate cîştiga. Trebuia jucat 51. Ta8.

51... Te3+ 52. Rf2 Ta3 53. g3

Este interesant că după 53. T:f5+ R:h4 54. Tg5 Ta2+ poziţia este remiză.

53... Tf3+!

Încă o repetare a bine cunoscutelor combinaţii bazate pe tema patului.

54. Re2 T:g3 55. T:f5+ R:h4 56. Rf2 Ta3 57. Tg5 Tb3 58. Tg1 Rh5 59. Re2 Ta3 60. f5 Ta5 Remiză.

ATACUL MINORITĂŢII

DESCHIDEREA CATALANA

Alb : P. Benkö
Negru : M. Taimanov

Turneul de la Buenos Aires, 1960

1. c2—c4	**c7—c6**
2. g2—g3	**d7—d5**
3. Nf1—g2	**Cg8—f6**
4. Cg1—f3	**Cb8—c6**

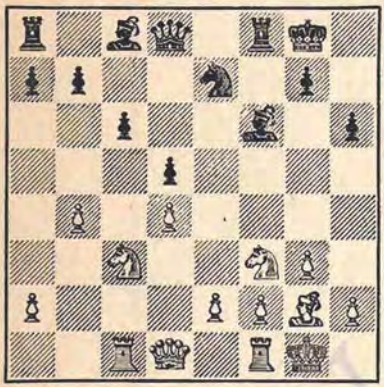
O continuare neobişnuită, în stilul apărării Ragozin şi al unor variante din apărarea Nimzovici.

5. 0—0	**Nf8—e7**
6. d2—d4	**0—0**
7. c4:d5	**e6:d5**
8. Nc1—g5	**h7—h6**
9. Ng5:f6	**Ne7:f6**
10. Cb1—c3	...

Ca şi în partida Reshevsky — Gheller, simplificările nu uşurează apărarea negrului. Presiunea asupra pionului d5 obligă acum pe negru să deplaseze calul şi să joace c7—c6, ceea ce duce la structura de pioni a atacului minorităţii, cu deosebirea că nebunul alb este dezvoltat la g2.

10...	**Cc6—e7**
11. Ta1—c1	**c7—c6**
12. b2—b4!	**...**

204



O formă a atacului minorităţii deosebit de favorabilă albului, datorită faptului că nebunul dezvoltat în fianchetto face foarte dificilă o contraacţiune a negrului pe flancul regelui.

12...	**a7—a6**

Negrul nu are timp pentru a încerca să ajungă la formaţia de apărare cu b7—b5 şi Cc4, deoarece albul răspunde imediat e2—e4!

13. a2—a4	**Ce7—f5**
14. b4—b5	**Tf8—e8**

După schimbul la b5 albul ar fi avut la dispoziţie cîmpul a4 pentru pătrunderea calului la c5 (14... a:b5 15. a:b5 Te8 16. Ca4). Acum însă negrul rămîne cu un pion slab pe coloana „a" şi altul pe „c".

15. b5:c6	**b7:c6**
16. e2—e3	**h6—h5**

Încercarea aceasta de a obţine contrajoc nu are şanse de succes dar negrul trebuie să întreprindă totuşi ceva pentru a contrabalansa presiunea albului pe flancul damei.

17. Cc3—e2	**Dd8—d6**
18. Ce2—f4	**h5—h4**
19. g3—g4	**g7—g5**
20. Cf4—d3	**...**

De la c3 calul alb a ajuns cu bine la d3, de unde va muta pe cîmpul ideal c5. Este interesant că întreaga manevră a fost efectuată cu cîştig de timp, la fiecare mutare albul ameninţînd cîte ceva.

20...	**Cf5—e7**
21. h2—h3	**...**

Din punct de vedere strategic partida este cîştigată de alb. Atacul minorităţii a dus la crearea clasicei slăbiciuni la c6, dar ea nu este izolată în lagărul negrului. Nu trebuie uitat pionul „a", ca şi slăbiciunile rămase în urma acţiunii nereuşite de pe flancul regelui.

21...	**Ce7—g6**
22. Dd1—c2	**Nc8—d7**
23. Cd3—c5	**Te8—c8**
24. Tc1—b1	**Nd7—e8**
25. a4—a5	**...**

După ce nebunul de cîmpuri albe a fost izolat, căderea pionului a6 este numai o chestiune de timp.

25...	**Tc8—c7**
26. Tb1—b6	**Tc7—a7**
27. Tf1—b1	**Cg6—e7**
28. Ng2—f1	**...**

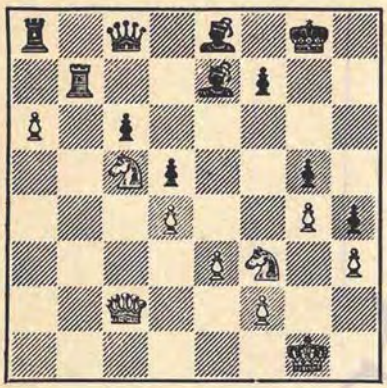
Faza aceasta a partidei constituie un exemplu pe tema folosirii coloanelor deschise, ca şi pe aceea a calului mai tare decît nebunul.

28...	**Ce7—c8**
29. Tb6:a6	**Ta7:a6**
30. Nf1:a6	**Dd6—d8**

O încercare de a ataca pionul a5.

31. Na6 :c8	**Dd8:c8**
32. a5—a6	**Nf6—e7**

205



Cu amenințarea 33... N:c5 urmat de T:a6.

33. Tb1—b7!	**...**

(vezi diagrama 205)

33...	**Dc8—d8**

Nu mergea 33... N:c5 34. D:c5 T:a6 din cauza 35. De7 și albul cîștigă ușor.

34. a6—a7	**Ne7—f8**
35. Dc2—f5	**Nf8—e7**
36. Cf3:g5!	**...**

Într-o asemenea poziție nu este de mirare că se găsește o combinație decisivă.

36...	**Ne7:g5**
37. Cc5—e6!	**Dd8—f6**

Calul nu poate fi luat din cauza 38. Dh7+ urmat de mat.

38. Df5:f6	**Ng5:f6**
39. Ce6—c7	**Ta8:a7**
40. Tb7:a7	Negrul **cedează**

STĂPÎNIREA CENTRULUI

INDIANA DAMEI

Alb : **A. Lilienthal**

Negru : M. Botvinnik

Al 12-lea campionat al U.R.S.S., Moscova, 1940

1. d2—d4	**Cg8—f6**
2. c2—c4	**e7—e6**
3. Cg1—f3	**b7—b6**
4. g2—g3	**Nc8—b7**
5. Nf1—g2	**Nf8—e7**
6. 0—0	**0—0**
7. Cb1—c3	**Cf6—e4**

În deschiderea aceasta lupta strategică se dă în jurul stăpînirii cîmpului e4. Multă vreme s-a crezut că cea mai bună metodă pentru negru constă în 7... d5, dar cum a demonstrat Nimzovici, după 8. Ce5 albul obține un joc superior, lucru care s-a confirmat în foarte multe partide de concurs. Mutarea 7... Ce4 este considerată astăzi ca singura cale pentru negru de a egala jocul.

8. Dd1—c2	**Ce4:c3**
9. Dc2:c3	**d7—d6**

Mutarea aceasta a fost jucată cu mult succes de către Keres. Într-o partidă cu Alehin (AVRO 1938), Botvinnik a jucat direct 9... f5, care este de asemenea bună. În cele din urmă Keres a întărit jocul negrului cu 9... Ne4, obținînd cu ușurință egalitatea : 10. Ce1 N:g2 11. C:g2 c6 12. d5!? c:d5 13. c:d5 Ca6 14. Cf4 Dc8! (Lilienthal-Keres, Moscova 1941).

10. Dc3—c2 **f7—f5**
11. Cf3—e1 ...

Retragerea aceasta a calului este absolut necesară deoarece altfel albul pierde lupta pentru cîmpul e4, pe care negrul amenință să-l ocupe definitiv prin manevra Cb8—d7—f6.

11... **Cb8—c6!?**

În a noua partidă a meciului său cu Euwe (1940), Keres a jucat aci 11... Dc8 ceea ce fără îndoială este mai bine. După 12. e4 Cd7 13. d5 Cc5 negrul a obținut o poziție satisfăcătoare. Botvinnik cunoștea desigur partida aceasta, dar situația pe care o avea în clasament în momentul cînd s-a jucat această partidă îl obliga să joace la cîștig, de aceea a căutat să evite schimburile premature.

12. d4—d5! ...

Prin înaintarea aceasta albul își asigură coloana „c" semideschisă și controlul importantelor puncte c6 și e6. În schimb negrul capătă cîmpul e5.

12... **e6:d5**
13. c4:d5 **Cc6—b4?**

Dacă mutarea 11...Cc6 nu a fost cea mai bună, 13... Cb4 constituie chiar o greșeală. Locul calului era la e5, de unde albul nu l-ar fi putut goni decît cu prețul slăbirii poziției sale de pioni pe flancul regelui. După mutarea din partidă, calul rămîne afară din joc.

14. Dc2—d2 **a7—a5**

După părerea lui Botvinnik, aceasta este ultima greșeală. Negrul trebuia să joace 14... c5 deși și atunci după 15. d:c6 C:c6 16. Cd3 albul ar fi rămas cu un avantaj pozițional clar, datorită presiunii asupra pionului izolat și slab d6.

15. a2—a3 **Cb4—a6**
16. b2—b4! ...

O mutare foarte bună care ia calului negru posibilitatea de a ajunge pe cîmpul c5.

16... **Ne7—f6**
17. Nc1—b2 **Dd8—d7**

Negrului nu-i convenea de loc intrarea în final prin 17... N:b2 18. D:b2 Df6 19. D:f6 T:f6 20. Cd3 din cauza puternicei presiuni pe care albul ar fi exercitat-o asupra pionului înapoiat c7.

18. Nb2:f6 **Tf8:f6**
19. Ce1—d3! ...

206

Din punct de vedere strategic, poziția este cîștigată de către alb, care controlează majoritatea punctelor strategice importante din centru și ale cărui figuri dispun de o mobilitate superioară. În faza imediat următoare a partidei, albul organizează presiunea asupra pionului înapoiat de la c7, ceea ce obligă figurile negrului să ocupe poziții pasive.

19... **a5—a4**

Negrul adoptă planul just. În poziții de felul acesta, cînd adversarul poate organiza atacul pe ambele flancuri, apărătorul tre-

buie să caute să blocheze poziția pe unul din ele pentru a-și putea concentra forțele într-o singură zonă. De aceea Botvinnik fixează poziția pionilor pe flancul damei pentru a împiedica deschiderea jocului și procedează la o regrupare a figurilor, aducînd nebunul b7 în joc.

20. Ta1—c1	**Dd7—f7**
21. Cd3—f4	**Nb7—c8**
22. Tc1—c3	**Nc8—d7**
23. Tf1—c1	**h7—h6?**

Mutarea aceasta greșită ușurează mult albului realizarea avantajului său pozițional, deoarece mai creează o slăbiciune, de astă dată pe flancul regelui — cîmpul g6. După cum afirmă marele maestru Flohr în comentariile sale la această partidă, albul trebuia să cîștige oricum, dar realizarea avantajului său necesita un joc foarte exact.

24. h2—h4!	**Ta8—a7**
25. h4—h5	**Ta7—a8**

207

Poziția este clar pierdută pentru negru. Slăbiciunea cîmpurilor c6, e6 și g6 și a pionului c7 condamnă piesele sale la o pasivitate aproape completă. În schimb piesele albului ocupă poziții deosebit de active și au o mare mobilitate. În continuare Lilienthal joacă deosebit de energic și realizează superioritatea aceasta pozițională de o manieră foarte instructivă.

26. Tc3—e3	**...**

Un alt plan strategic consta în 26. e3 urmat de Nf1, mărind presiunea asupra pionului c7. Albul preferă însă să profite de pasivitatea figurilor negre pentru a trece la atac pe aripa regelui ocupînd coloana semideschisă „e". În legătură cu aceasta trebuie să menționăm că deși pe coloana „e" mai există pionul e2, ea totuși pentru alb este o coloană **deschisă**, deoarece unul din turnurile sale poate pătrunde de-a lungul ei în lagărul advers.

26...	**Rg8—h7**
27. Tc1—c3	**Ta8—b8**
28. Dd2—d3	**Tb8—a8**
29. Cf4—g6	**...**

208

Acum negrul este silit să dea calitatea pentru a împiedica pătrunderea turnului alb la e7.

29...	**Tf6:g6**
30. h5:g6+	**Rh7:g6**

Nu se poate relua cu dama din cauza Te7.

31. Te3—e6+!	**Rg6—h7**

Este clar că negrul nu poate lua la e6, nici acum nici la mutarea următoare din cauza pierderii turnului a8.

32. g3—g4	**c7—c5**
33. b4—b5	**Ca6—c7**
34. g4:f5	**Cc7:b5**
35. f5—f6+	**Rh7—g8**
36. Tc3—c4	**Ta8—e8**

Este evident că negrul nu putea juca 36... N:e6 37. d:e6 D:e6 din cauza Nd5. Mutarea din partidă rămîne singura posibilitate de a împiedica pătrunderea turnului alb la e7.

37. Tc4—g4	**g7—g5**
38. Te6:e8+	**Nd7:e8**
39. Tg4—e4	**...**

Al doilea turn alb amenință să pătrundă de-a lungul coloanei „e" pe linia a 7-a. Negrul nu mai are apărare.

39...	**Rg8—f8**
40. Te4—e7	**Df7—g6**
41. Ng2—e4	**Dg6—h5**
42. Ne4—f3	**Dh5—g6**

43. Te7:e8+ și negrul a cedat deoarece la 43... D:e8 decide 44. Dh7, de exemplu 44... Df7 45. D:h6+ Rg8 46. Nh5 și albul cîștigă.

STĂPÎNIREA CENTRULUI

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: **A. Lilienthal**

Negru: A. Kotov

Al 12-lea campionat al U.R.S.S. Moscova, 1940

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**d7—d6**
3. Nf1—b5+	**...**

În timpul cînd s-a jucat această partidă, mutarea 3. Nb5+ era foarte rar jucată la concursuri, deși fusese experimentată de către Nimzovici încă în 1927, într-o partidă cu Gilg.

3...	**Cb8—d7**

În urma numeroaselor partide care s-au jucat în ultimii 2—3 ani, teoria a ajuns la concluzia că în această poziție cea mai bună continuare este 3... Nd7. Kotov a fost însă surprins de mutarea neobișnuită a adversarului și n-a găsit continuarea cea mai bună.

4. d2—d4	**c5:d4**

Necesar era 4... a6 pentru a lămuri poziția nebunului alb de la b5. Acum albul reia la d4 cu dama și obține un mare avantaj de spațiu.

5. Dd1:d4	**Cg8—f6**
6. Nc1—g5	**Dd8—a5+**

Cu aceasta negrul, care deja are greutăți de dezvoltare, dă ocazia albului să mai cîștige un tempo. Trebuia neapărat jucat 6... a6.

7. Cb1—c3	**a7—a6**
8. b2—b4!	**Da5—d8**
9. Ng5:f6	**g7:f6**
10. Nb5:d7+	**Nc8:d7**
11. Cc3—d5	**...**

Folosindu-se de greșelile de deschidere ale adversarului, albul a realizat prima parte a unui plan strategic foarte interesant. El a schimbat amîndoi nebunii pe caii negri, obținînd astfel slăbirea poziției de pioni adverse și — mai ales — blocarea masei de pioni negri din centru. Cîmpurile d5 și f5 devin „tari" pentru alb, deoarece mutarea e7—e6 este pentru multă vreme împiedicată. Perechea de nebuni a negrului se arată fără valoare deoarece jocul este blocat.

11...	**b7—b5 ?**

Negrul a voit să pareze amenințarea 12. Cb6, dar nu face decît să-și slăbească și mai mult poziția pionilor, pierzînd în același timp un tempo prețios.

12. Cf3—h4

Al doilea cal se îndreaptă spre f5.

12...	**Ta8—c8**
13. Ch4—f5!	**...**

209

Cu puternica amenințare 14. C:d6+ urmat de 15. C:f6+ care forțează pe negru să schimbe la f5, după care albul rămîne cu un cal excelent postat împotriva unui nebun lipsit de perspective.

13...	**Nd7:f5**
14. e4:f5	**Nf8—g7**

Desigur, pionul c2 nu putea fi luat din cauza 15. De4 cu atac asupra turnului și amenințare de mat prin C:f6+.

15. 0—0	**0—0**

Acum la 15... T:c2 albul ar fi răspuns 16. Tfe1. Mai slab ar fi fost 16. De4 Dc8! și negrul s-ar mai fi putut încă apăra.

16. Ta1—e1	**Tf8—e8**
17. Te1—e2	**...**

Principala slăbiciune a poziției negrului este pionul înapoiat de la e7 împotriva căruia albul își concentrează forțele.

17...	**Tc8—c6**
18. Tf1—e1	**e7—e5**

Negrul își dă seama că pionul nu mai poate fi apărat pe cîmpul e7, de aceea încearcă să scape pe cale combinativă. Rezultatul este că turnul alb capătă posibilitatea de a pătrunde pe linia a 7-a.

19. f5:e6	**f7:e6**
20. Te2:e6	**Te8:e6**
21. Te1:e6	**Tc6:c2**
22. Dd4—e3!	**...**

După mutarea aceasta negrul poate să cedeze. Pătrunderea turnului pe linia a 7-a decide partida în cîteva mutări.

22...	**Rg8—f8**
23. h2—h4	**h7—h5**
24. Te6—e7	**Dd8—c8**
25. Te7—a7	**și negrul a cedat.**

PUNCTUL d5 — NEBUNUL „RĂU"

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb : **R. Fischer**
Negru : S. Reshevsky
Campionatul S.U.A., New York, 1963

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**d7—d6**
3. d2—d4	**c5:d4**
4. Cf3:d4	**Cg8—f6**
5. Cb1—c3	**a7—a6**
6. h2—h3	...

Cu ajutorul acestei mutări rar jucate, Fischer a obținut cîteva victorii frumoase, între care asupra lui J. Bolbochan (Stockholm, 1962) și M. Najdorf (Varna, 1962).

6... **g7—g6**

Adoptarea formației dragonului nu este cea mai indicată în această poziție, în primul rînd pentru că în dragon mutarea a7—a6 este de obicei inutilă. Avînd în vedere că 6... b5 a dus la rezultate dezastruoase în partida Fischer — Najdorf, iar J. Bolbochan a fost bătut cu premiu de frumusețe după 6... Cc6 (vezi pag. 205) probabil că cel mai bine pentru negru este 6... e6, cum recomandă Tal.

7. g2—g4	**Nf8—g7**
8. g4—g5	**Cf6—h5!**

Retragerea la d7 ar fi fost prea pasivă. Reshevsky joacă energic, luptînd pentru stăpînirea cîmpurilor negre din centru (e5 și f4).

9. Nf1—e2	**e7—e5**
10. Cd4—b3	**Ch5—f4**
11. Cc3—d5	**Cf4:d5!?**

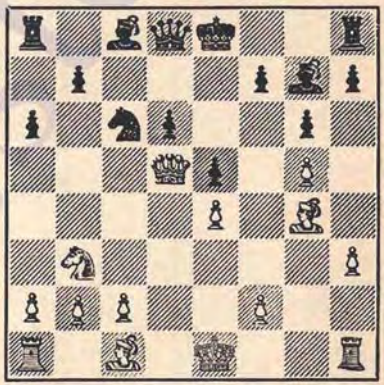
Bineînțeles, la h3 nu se putea lua din cauza 12. Ne3 cu pătrunderi decisive pe cîmpurile negre. Era mai bine însă, cum propune Tal, 11... 0—0 după care 12. d4 Cd7 (interesant este și 12... f5!?) 13. Ng4 f5 14. g:f6 C:f6 ar fi dus la o poziție tăioasă, dar care nu era dezavantajoasă pentru negru. Acum punctul d5 rămîne în stăpînirea albului.

12. Dd1:d5 **Cb8—c6**

Negrul ar fi putut încerca, cum arată Tal, sacrificul de pion 12... Ne6 13. D:b7 Cd7. Acum urmează o manevră foarte instructivă care consolidează avantajul pozițional al albului.

13. Ne2—g4! ...

210



Consecvent, albul schimbă nebunii de cîmpuri albe, deoarece în această structură de pioni nebunul c8 ar fi fost foarte folositor negrului.

13... **Nc8:g4**

Era mai bine să fi lăsat pe alb să schimbe. Reshevsky a subestimat importanța deschiderii coloanei „h" ; după cum se va vedea în

continuare, apărarea pionului slab h7 va cauza negrului multe greutăți.

14. h3:g4 Dd8—c8
15. Dd5—d1! ...

Probabil Reshevsky a subapreciat această apărare a pionilor g4 și c2.

15... Cc6—d4

După schimbul cailor diferența de valoare între cei doi nebuni devine evidentă. De aceea era mai bine 15... De6 16. Ne3 0—0—0 după care apărarea negrului ar fi fost mult mai ușoară.

16. c2—c3 Cd4:b3
17. a2:b3 ...

Unul dintre cazurile în care pionii dubli nu constituie o slăbiciune. Negrul nu are cum să-i atace, iar coloanele deschise care s-au creat prin dublarea lor permit turnurilor albe să desfășoare o activitate mult mai puternică decît cele negre.

17... Dc8—e6
18. Ta1—a5! ...

Conform principiului lui Nimzovici: „supra-apărarea" punctului tare d5.

18... f7—f6

O încercare de activizare a nebunului mort din g7, care va fi însă respinsă frumos pe cale tactică.

19. Dd1—d5! De6:d5

Nu mergea 19... D:g4 din cauza 20. D:b7 0—0 21. g:f6 și albul cîștică.

20. Ta5:d5 Re8—d7
21. g5:f6 Ng7:f6
22. g4—g5 Nf6—e7
23. Re1—e2 ...

Albul și-a încheiat preparativele și acum trece la o serie de manevre împotriva slăbiciunilor adverse de la h7 și d6, la care se va adăuga curînd o slăbiciune pe flancul damei. Tema strategică a partidei este acum: manevre poziționale împotriva slăbiciunilor adverse (vezi pag. 134).

23... Ta8—f8
24. Nc1—e3 Tf8—c8
25. b3—b4 b7—b5!?

Împiedică radical înaintarea b4—b5, dar creează o slăbiciune cronică la a6, care probabil este mai mare decît slăbiciunea pionului b7 (după b4—b5 a6:b5).

26. Td5—d1! ...

Slăbiciunea de la d6 este bine apărată, de aceea Fischer manevrează împotriva slăbiciunilor a6 și h7.

26... Rd7—e6
27. Td1—a1 Tc8—c6
28. Th1—h3 Ne7—f8
29. Ta1—h1 Tc6—c7

Negrul a reușit să apere la timp pionul h7, dar figurile sale sînt acum aproape în zugzwang. Singura posibilitate a negrului o constituie înaintarea d6—d5, care însă, deși scapă pe negru de una din slăbiciuni, duce la deschiderea liniilor în centru, ceea ce este în favoarea albului, creîndu-i căi de pătrundere.

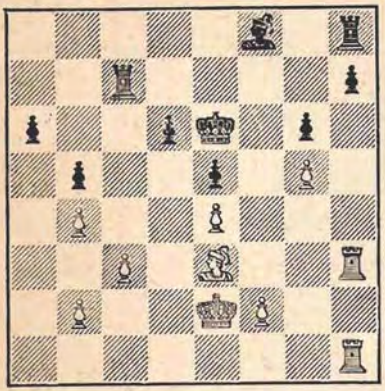
30. Th3—h4! d6—d5

Negrul n-are nimic altceva. La 30... Td7 urmează 31. Ta1 cu cîștig de pion, iar la 30... Tc4 poate urma atît 31. T:h7 T:h7 32. T:h7 T:e4 33. Ta7, cît și 31. f3 Tc7 32. T4h3.

31. Th1—a1! ...

O mutare foarte fină. Înainte de a lua la d5, turnul negru trebuie

211



îndepărtat de pe linia a 7-a. Importanța acestei manevre se va vedea la mutarea 34-a.

31...	**Tc7—c6**
32. e4:d5+	**Re6:d5**
33. Ta1—d1+	**Rd5—e6**
34. Td1—d8	**Re6—f5**

Dacă turnul negru ar fi stat la c7, atunci ar fi fost posibilă apărarea 34... Ng7, deoarece după schimbul la h8 pionul h7 ar fi rămas apărat. Acum, din cauza legării pe linia a 8-a, combinată cu necesitatea de a apăra pionul h7, negrul intră în zugzwang și pînă la urmă trebuie să abandoneze acest pion.

35. Td8—a8	**Tc6—e6**

La 35... Re6 ar fi urmat 36. Nc5 Ng7 37. T:h8 N:h8 38. T:h7. Regele trebuie să stea la f5 pentru a ataca pionul g5.

36. Th4—h3	**Nf8—g7**

Negrul trebuie să dea pionul deoarece se amenință Tf3+ și nu merge 36... Rg4 din cauza 37. Tg3+ Rh5 38. Tf3 Ng7 39. T:h8 N:h8 40. Tf8 Ng7 41. Tf7.

37. Ta8:h8	**Ng7:h8**
38. Th3:h7	**Te6—e8**
39. Th7—f7+	**Rf5—g4**
40. f2—f3+	**Rg4—g3**
41. Re2—d3	**e5—e4+**

Împiedică pătrunderea regelui la e4 cu prețul a încă unui pion. Cu doi pioni în plus Fischer cîștigă ușor finalul. A mai urmat:

42. f:e4 Td8+ 43. Nd4 Rg4 44. Tf1 Ne5 45. Re3 Nc7 46. Tg1+ Rh4 47. Rf3 Td7 48. e5 Tf7+ 49. Re4 Tf5 50. e6 Nd8 51. Nf6 N:f6 52. g:f6 T:f6 53. Rd5 Tf2 54. Te1. Negrul cedează.

PUNCTUL d5 — CALUL SUPERIOR NEBUNULUI

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: **R. Fischer**

Negru: J. Bolbochan

Turneul interzonal, Stockholm, 1962

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**d7—d6**
3. d2—d4	**c5:d4**
4. Cf3:d4	**Cg8—f6**
5. Cb1—c3	**a7—a6**
6. h2—h3	**Cb8—c6**

Referitor la deschidere vezi comentariile la partida Fischer — Reshevsky (pag. 203).

7. g2—g4	**Cc6:d4!?**

Un plan greșit care duce în cele din urmă la ocuparea cîmpului d5 de către alb. Era mai bine 7... e6 și dacă 8. g5 Cd7 9. Ne3 Dc7 negrul are o poziție asemănătoare cu aceea care rezultă din varianta 5... e6 (în loc de 5... a6) 6. g4 Cc6 7. g5 Cd7 8. Ne3 a6 9. Ne2 Dc7, cum s-a jucat într-o partidă Janza — Kozomara (Marianske Lazne, 1960).

8. Dd1:d4 **e7—e5!?**

Continuarea planului greșit început la mutarea precedentă. Negrul crede că poate ajunge la o poziție caracteristică variantei Boleslasvski, cu cîștig de timp, dar faptul că albul a jucat deja g2—g4 face ca șansele sale în lupta pentru punctul d5 să fie mult mai bune.

9. Dd4—d3 **Nf8—e7**
10. g4—g5 **Cf6—d7**
11. Nc1—e3! **Cd7—c5**

Nu era bine 11... N:g5 deoarece după 12. N:g5 D:g5 13. D:d6 De7 14. D:e7+ R:e7 15. Cd5+ urmat de 16. 0—0—0 albul ar fi obținut un avantaj pozițional evident.

12. Dd3—d2 **Nc8—e6**
13. 0—0—0 **0—0**
14. f2—f3 **Ta8—c8**
15. Rc1—b1 **Cc5—d7**

Intenția negrului este de a organiza un contrajoc pe aripa damei prin b7—b5 și Cd7—b6—c4, dar planul acesta nu este eficient din cauza lipsei de control asupra centrului. Stăpînirea punctului d5, pe care albul o desăvîrșește în mutările următoare, paralizează orice acțiuni ofensive ale negrului.

16. h3—h4 **b7—b5**
17. Nf1—h3 ...

Aceeași manevră de schimb a nebunilor de cîmpuri albe ca în partida cu Reshevsky.

17... **Ne6:h3**

După aceasta cîmpul d5 rămîne definitiv în stăpînirea albului; negrul speră ca prin schimbul a încă două figuri ușoare să-și ușureze apărarea. Nu mergea 17... Cb6 din cauza 18. N:b6 D:b6 19. Cd5 Dd8 20. C:e7+ D:e7 21. D:d6 și albul cîștigă un pion.

18. Th1:h3 **Cd7—b6**
19. Ne3:b6 **Dd8:b6**
20. Cc3—d5 **Db6—d8**

212

Triumful strategiei albului este incontestabil: punctul d5 este în stăpînirea sa și calul instalat aci domină întreaga poziție. Ceea ce urmează constituie o demonstrație impecabilă a modului cum se cîștigă o astfel de poziție. Tema strategică: calul mai tare decît nebunul. Manevre poziționate bazate pe superioritatea de spațiu și de posibilități de mișcare pe care o asigură stăpînirea „pivotului" d5 (vezi pag. 134).

21. f3—f4 **e5:f4**

Necesar, deoarece altfel după f4—f5 negrul este „împachetat" complet.

22. Dd2:f4 **Dd8—d7**
23. Df4—f5 **Tc8—d8**

Nu se vede altceva mai bun. La 23... Tfd8 ar fi urmat 24. D:d7 T:d7 25. Cb6, iar la deplasările damei putea urma 24. Thd3 amenințînd cîştigarea pionului d6.

24. Th3—a3	**Dd7—a7**
25. Ta3—c3	**g7—g6**
26. Df5—g4	**Da7—d7**
27. Dg4—f3	**Dd7—e6**
28. Tc3—c7	...

Presiunea albului creşte cu fiecare mutare. Acum începe să fie folosit „pivotul".

28...	**Td8—e8**
29. Cd5—f4	**De6—e5**
30. Td1—d5	**De5—h8**
31. a2—a3	...

Piesele negrului au fost respinse pe linia a 8-a şi reduse la o pasivitate aproape totală. Următoarea încercare a negrului de a se elibera duce la un atac decisiv de mat.

31...	**h7—h6**
32. g5:h6	**Dh8:h6**
33. h4—h5	**Ne7—g5**

În sfîrşit, nebunul „mort" face o mutare activă...

34. h5:g6!	**f7:g6**

Nu mergea 34... N:f4 din cauza 35. g:f7+ T:f7 36. T:f7 R:f7 37. Tf5+ urmat de T:f4 şi albul rămîne cu un pion în plus şi atac asupra regelui negru lipsit de scutul pionilor.

35. Df3—b3!	**Tf8:f4**

Nu mai există apărare. La 35... Rh8 albul cîştigă cu 36. C:g6+ D:g6 37. T:g5!

36. Td5—e5+	**Rg8—f8**
37. Te5:e8+	Negrul cedează.

ATAC POZIŢIONAL, LINIA a 7-a

GAMBITUL DAMEI

Alb: V. Stulik
(Cehoslovacia)

Negru: **S. Samarian**
(România)

Jucată în semifinala Campionatului mondial prin corespondență, 1958—59

1. d2—d4	**d7—d5**
2. c2—c4	**e7—e6**
3. Cb1—c3	**c7—c5!**

Sînt convins că această apărare — chiar dacă nu este cea mai bună, cum credea cu tărie Tarrasch — este cu mult mai bună decît se crede în general actualmente.

4. c4:d5	**e6:d5**
5. Cg1—f3	**Cb8—c6**
6. g2—g3	**c5—c4**

În ultimul timp şi în varianta 6...Cf6 7. Ng2 Ne7 8. 0—0 0—0 9. d:c5 s-au găsit întăriri ale jocului negru (Tal — Keres, turneul candidaților, 1959). Cu mutarea 6... c4 se începe aşa-numita „variantă suedeză" denumită astfel datorită faptului că la Olimpiada de la Folkestone, 1933, echipa suedeză a jucat-o cu mare succes...

7. Nf1—g2	...

Atacul imediat în centru prin 7. e4 nu este atît de bun cum s-a crezut un timp. După 7... d:e4 8. Cg5 negrul are de ales între: I. 8... Ne7 9. N:c4 N:g5 10. D:h5 g6 11. D:g5 Cf6 12. d5 h6! 13. De3 Cb4 14. Nb5+ Nd7 15. De2 0—0 16. 0—0 g5! 17. N:d7 D:d7 18. C:e4 C:e4 19. D:e4 C:d5 (Cortlever — Stoltz, Beverwijk, 1964) şi micul avantaj poziţional al albului este

lipsit de importanță. La 12. 0—0!? 0—0 13. Td1 C:d4 14. Rg2 negrul răspunde cu mutarea lui Haberditz 14... Ng4!

II. 8... D:d4 9. Nf4! Nb4! 10. D:d4 C:d4 11. N:c4 Ne6 12. C:e6 N:c3+ 13. b:c3 C:e6 14. Ne5 Cf6 (pînă aici o analiză a lui Stahlberg) 15. 0—0 0—0 16. N:f6 g:f6 17. f3? Tac8 18. Nd5 e3! 19. N:e6 f:e6 20. Tac1 Tfd8 21. Tc2 Td2 22. Tfc1 Tc4 și negrul a cîștigat (Assis Maia — Samarian, corespondență, 1956—58) Dacă albul joacă 11. 0—0—0 (o recomandație a lui Levenfiș) atunci poate urma: 11... N:c3 12. b:c3 Ce6 13. N:c4 C:g5 14. N:g5 Ne6 15. N:e6 f:e6 16. Td6 Rf7 17. The1 h6 18. Nf4 Cf6 și negrul are cel puțin joc egal (Werner — Samarian, corespondență, 1956—58).

7...	**Nf8—b4**
8. 0—0	**Cg8—e7**
9. a2—a3	...

Așa a jucat L. Szabó contra lui Bronstein la turneul candidaților, Amsterdam, 1956. Înainte se juca aci 9. e4 d:e4 10. C:e4 0—0 11. Dc2! (mutarea lui Reshevsky) 11... Dd5 12. Ne3 Cg6 13. Ch4 Db5 14. C:g6 h:g6 15. a3 Ne7 16. d5 Ca5 17. d6 cu avantaj pentru alb (Reshevsky — Stahlberg, Zürich, 1953). Jocul negrului a fost întărit cu 9... 0—0 (Holmov și Mikenas). S-a încercat răsturnarea acestei mutări prin 10. e:d5 C:d5 11. Cg5, dar după 11... Cf6 12. d5 Ce7 (nu 12... Ca5 13. Cge4 C:e4 14. C:e4 Nf5 15. Ng5 f6 16. Nd2 N:d2 17. D:d2 cu avantaj pentru alb, Olafsson — L. Szabó, Porto Roj, 1958) 13. Dd4 N:c3 14. b:c3 C:d5 15. Na3 Te8 16. D:c4 h6 17. Cf3 Da5 negrul stă bine (Lilienthal — Holmov, al 21-lea campionat al U.R.S.S.). Prin 9. a3 albul pregătește dublul schimb la d5 pentru a trage apoi folos din poziția expusă a damei negre.

9...	**Nb4—a5**
10. e2—e4	**0—0**
11. e4:d5	**Ce7:d5**
12. Cc3:d5	**Dd8:d5**
13. Cf3—g5	...

Alternativa 13. Ce5 a fost jucată într-o partidă Gligorici — Furman (meciul Iugoslavia-U.R.S.S. 1957) în care a urmat: 13... Db5 14. a4 Da6 15. C:c6 b:c6 16. Dh5 Ne6 17. Ta3 și acum negrul trebuia să joace (în loc de 17... Tad8?) 17... Nb4 18. Te3 Tfe8 cu joc bun.

13...	**Dd5:d4**
14. Dd1—c2	...

Mutarea aceasta a fost propusă de Dr. Euwe ca întărire față de partida L. Szabó — Bronstein, în care după 14. Da4 Nd8 15. Td1 De5 16. Nf4 Da5 17. D:c4 N:g5 18. Td5 negrul putea juca chiar 18... Db6 19. T:g5 D:b2 deoarece după 20. N:c6 D:a1+ 21. Rg2 are apărarea 21... Ne6!

14...	**Dd4—d3**

Nu este bine 14... g6 din cauza 15. Td1 și albul cîștigă cu avantaj pionul c4.

15. Dc2—a4	**Na5—b6**
16. Ng2—e4	**Dd3—b3**
17. Da4:b3	**c4:b3**
18. Ne4:h7+	**Rg8—h8**
19. Nh7—e4	**f7—f6**
20. Cg5—f3	...

(vezi diagrama 213 din pag. 209)

Practic, albul are un pion în plus, ceea ce a făcut pe unii teoreticieni să considere că are și avantaj, ceea ce nu este nici pe departe adevărat. Konstantinopolski a arătat că jucînd aci 20... Nh3 negrul obține un joc satisfăcător, dar analizînd această poziție am ajuns la concluzia că negrul poate avea pretenții mai mari. Piesele sale sînt mult mai bine plasate decît ale albului și în afară de

213

214

aceasta este la mutare, deci are un mic avans de dezvoltare care-i asigură inițiativa. Problema este de a găsi continuarea tactică cea mai bună pentru a mări acest avantaj. Această continuare există și datorită ei se poate afirma că în poziția din diagramă negrul stă mult mai bine.

20... Nc8—g4!
21. Cf3—h4 ...

Este foarte greu pentru alb să găsească un plan bun de apărare împotriva amenințării Tfe8. Schimbul la c6 (în acest moment sau mai tîrziu) nu este de luat în considerație deoarece ar lăsa negrului perechea de nebuni, îndreptîndu-i și pionii de pe flancul damei, iar la mutări ale nebunului c1 sau turnului f1, după Tfe8 negrul obține avantaj decisiv.

21... Tf8—e8
22. Ne4—g6 Te8—e2!
23. Ng6—d3 ...

(vezi diagrama 214)

Aici albul a propus continuarea 23... Tee8 24. Ng6 Te2 25. Nd3 cu remiză prin repetarea mutărilor... dar negrul are altă părere!

23... Te2—c2!

Mult mai tare decît 23... Tae8 24. Cg6+ Rg8 25. Nc4+ Rh7 26. Cf4 și albul obține avantaj. Consecințele mutării 23... Tc2! au fost foarte greu de analizat deoarece nu există amenințări directe și albul are posibilitatea de a alege între diferite metode de apărare. Totuși, continuarea care s-a jucat în partidă a fost analizată pînă la poziția finală.

24. Ch4—g2 ...

O altă idee de apărare este 24. Cg6+ Rg8 25. N:c2 b:c2 26. Ne3. Urmează însă 26... N:e3 27. f:e3 Td8 28. Tac1 Td2! cu amenințarea Cc6—a5—b3 și negrul trebuie să cîștige, de exemplu: 29. b4 a5 30. b5 Cb4! 31. a:b4 a:b4, sau 29. Tf2? Td1+ 30. Tff1 Ne2!, sau 29. Cf4 g5 30. h3 g:f4 31. h:g4 f:e3 32. Tfe1 e2 etc.

Dacă albul ia imediat la c2, atunci după 24. N:c2 b:c2 se despart două variante:

a) 25. Ne3 N:e3 26. f:e3 Td8 27. Cf3 (pentru a împiedica Td2) 27... N:f3! 28. T:f3 Ce5! 29. Tff1 Td2! și albul este paralizat.

b) 25. Te1 (pregătind Ne3) 25... Td8! 26. Ne3 N:e3 27. f:e3 (27. T:e3 Td1+ 28. Tee1 T:e1 29. T:e1 Nd1

și cîștigă) și acum 27... Td2 urmat de Cc6—e5—d3 sau f3. Cîștigă și 27... Td1.

24...	**Ng4—e2!**

Singura cale de cîștig.

25. Nd3:c2	**...**

Desigur, după 25. N:e2 T:e2 albul este complet pierdut.

25...	**b3:c2**
26. Nc1—e3	**...**

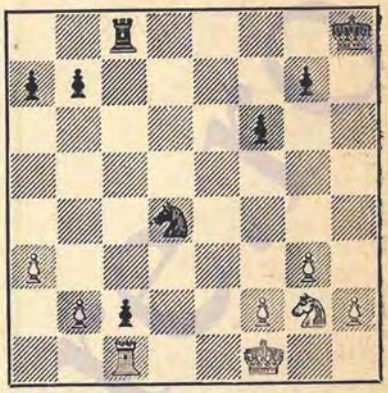
Nu există apărare. La 26. Te1 urmează 26... Cd4! 27. Ne3 (27. Rh1 Cb3 28. T:e2 C:a1 29. Ce1 Tc8) 27... Cf3+ 28. Rh1 N:e3! 29. f:e3 (29. C:e3 C:e1 30. T:e1 Nd1!) 29... Td8! și negrul cîștigă. La 26. Ce3 urmează foarte tare 26... Cd4.

26...	**Ne2:f1**
27. Rg1:f1	**Nb6—d4!**

În calcularea acestei variante, mutarea aceasta simplă n-a fost de loc ușor de găsit. Altfel negrul nu poate cîștiga.

28. Ne3:d4	**Cc6:d4**
29. Ta1—c1	**Ta8—c8**

215



Și după multă gîndire, albul a cedat. Poziția finală este foarte interesantă. Albul nu poate ataca pionul c2 cu regele din cauza Cb3+ și de aceea trebuie să joace 30. Ce3 și să aștepte desfășurarea fatală a evenimentelor. Regele negru vine în centru (e6) și forțează pe alb să joace f2—f4. Pionii negri înaintează la a5 și b5, amenințînd b5—b4. Dacă albul joacă b2—b4, atunci urmează Tc8—c3 și albul, al cărui rege trebuie să se afle la f2 pentru a apăra calul, ajunge în zugzwang.

SUPERIORITATEA ÎN CENTRU

INDIANA REGELUI LA ALB

Alb: **V. Ciocîltea**

Negru: R. Fischer

Olimpiada de la Varna, 1962

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**d7—d6**
3. d2—d3	**...**

O mutare modestă care are însă avantajul de a schimba fundamental schema de deschidere a partidei: în locul apărării siciliene pe care a ales-o negrul, se joacă o indiană a regelui cu culorile inversate, în care albul este cel care dictează caracterul jocului.

3...	**Cb8—c6**
4. g2—g3	**g7—g6**
5. Nf1—g2	**Nf8—g7**
6. 0—0	**e7—e5**

În manualul său de deschideri Pachman recomandă continuarea

6... e6! 7. Cbd2 Cge7 8. c3 0—0 9. Te1 Nd7 10. Cf1 Dc7 cu joc egal, de ex. 11. a4 a6 12. Cc3 b5 13. Cg4 b:a4 14. Ch6+ Rh8 15. T:a4 e5 (Troianescu — Stahlberg, Bucureşti, 1954). Un alt plan bun pentru negru este 9... b6 (în loc de Nd7) 10. Cf1 Na6 11. d4 c:d4 12. C:d4 e5 13. Ng5 h6 14. Da4 Nb7 15. N:e7 D:e7 16. Tad1 Tfc8 (Troianescu — Petrosian, Bucureşti, 1953). De considerat este şi dezvoltarea imediată a calului la f6, de exemplu: 6... Cf6 7. Cbd2 0—0 8. Cc4 Tb8 9. a4 b6 10. c3 a6 11. e5 d:e5 12. C:e5 C:e5 13. C:e5 Nb7 cu joc egal (Filip — Pachman, Praga, 1953). Mutarea aleasă de negru permite albului să obţină avantaj în centru.

7. c2—c3	**Cg8—e7**
8. Cf3—h4	**0—0**
9. f2—f4	**e5:f4**
10. g3:f4	**f7—f5**

Negrul joacă energic atacînd imediat centrul advers pentru a nu permite albului să-şi termine în linişte mobilizarea forţelor şi să înceapă atacul pe flancul regelui.

11. Cb1—d2	**Rg8—h8**
12. Cd2—f3	**f5:e4**
13. d3:e4	**d6—d5**
14. e4:d5	**Dd8:d5**
15. Dd1:d5	**Ce7:d5**

(vezi diagrama)

Negrul a reuşit să lichideze tensiunea în centru şi să obţină trecerea într-un joc de mijloc fără dame, cu mult mai complicat decît pare la prima vedere. Structura de pioni a negrului este ceva mai bună, dar figurile sale n-au puncte de sprijin în centru. Afară de aceasta, presiunea exercitată de alb pe diagonala h1—a8 face ca negrul să aibă greutăţi cu apărarea pionului c5.

16. Cf3—g5	**Cd5—b6**

216

Planul natural pare 16... Cde7 urmat de Cf5, dar în acest caz negrul ar fi avut greutăţi din cauza pionului c5, de exemplu: 17. Ne3 b6 18. Tfd1 Ng4 19. Td6 Tac8 20. Ce6 cu avantaj pentru alb. Fischer alege o cale mai complicată de apărare, care însă nu se dovedeşte nici ea complet suficientă.

17. Nc1—e3	**Cb6—a4**
18. Ta1—e1	**Nc8—d7**

Nu mergea 18... C:b2 din cauza 19. N:c5 şi dacă 19... Cd3, atunci 20. N:f8 C:e1 21. N:g7+ R:g7 22. T:e1.

19. Ne3—c1	**...**

O mutare fină care pune negrului probleme grele. De remarcat că albul putea forţa remiza prin 19. Nd5 Cb6 20. Cf7+ etc.

19...	**Ng7—f6**
20. Ch4—f3	**Nd7—f5**

Opunerea turnurilor pe coloana „e" prezintă inconveniente: 20... Tae8 21. T:e8 T:e8 22. Cd6 Te2 23. C:b7 cu complicaţii favorabile albului.

21. Cf3—e5	**Cc6—e7**
22. Cg5—e4	**...**

Caii albului domină tabla. Evitînd mereu pierderea perechii de nebuni — ceea ce ar da albului un avantaj clar în final — negrul este nevoit să-și retragă piesele pe poziții defavorabile.

22...	**Nf6—h4**
23. Te1—d1	**Ta8—c8**

217

Avantajul pozițional al albului s-a accentuat atît de mult încît Fischer se decide să sacrifice un pion pentru a obține contrașanse.

24. Ce4—d6	**Tc8—c7**
25. Cd6—b5	**Tc7—c8**
26. Cb5:a7	**...**

Desigur, cu 26. Cd6 albul ar fi putut forța remiza...

26...	**Tc8—a8**
27. Ca7—b5	**Ta8—a5**
28. c3—c4	**Ca4—b6**
29. Cb5—c3	**Cb6—a4**
30. Cc3—b5	**Ca4—b6**

Negrul este, firește, mulțumit cu remiza prin repetarea mutărilor. Dar albul a cîștigat un pion printr-un joc foarte bun și trece acum la realizarea avantajului material, operație de loc ușoară mai ales că acum, simțind primejdia, Fischer depune toate eforturile pentru a salva partida.

31. Cb5—a3	**Nh4—f6**
32. Tf1—e1	**Cb6—a4**
33. Ca3—b5	**...**

Luarea pionului b7 ar fi fost o greșeală. După 33... Tb8 negrul ar fi obținut un contrajoc puternic.

33...	**Ca4—b6**
34. Cb5—c3	**Ce7—c6**
35. Ng2:c6	**...**

Albul este obligat să dea perechea de nebuni, deoarece altfel calul negru ar fi pătruns la d4. Pe de altă parte se amenință și N:e5 urmat de C:c4.

35...	**b7:c6**
36. b2—b3	**Cb6—d7**
37. Cc3—a4	**Cd7:e5**
38. f4:e5	**Nf6—h4**
39. Te1—f1	**Rh8—g7**
40. Td1—d6	**Ta5—a8**

218

Deși n-a reușit să recîștige pionul pierdut, Fischer a obținut to-

tuşi contraşanse datorită perechii de nebuni care ameninţă poziţia deschisă a regelui alb. În această poziţie partida s-a întrerupt, astfel că mutările următoare sînt rezultatul unor analize amănunţite.

41. Nc1—e3 ...

Mutarea din plic — cea mai bună. Mai slab era 41. e6 din cauza 41... Nh3 42. Td7+ Rg8 43. Tff7 Nf6 în favoarea negrului.

41... **Nf5—h3**
42. Tf1:f8+ ...

Contraşansele negrului constînd în atacul de mat, principial este bine pentru alb să reducă materialul prin schimburi.

42... **Ta8:f8**
43. Td6—d1 **Tf8—f5**

Cu această mutare negrul caută să complice cît mai mult jocul, punînd pe alb în situaţia de a trebui să facă mereu cele mai bune mutări. La 43... Tf3 albul ar fi răspuns 44. N:c5 Tf4 45. Rh1 şi dacă 45... Tg4, atunci 46. Td4 Ng2+ 47. Rh1 Ne4+ şi regele alb scapă la f1.

44. Ca4:c5! ...

Cea mai bună continuare. Pentru moment însă cîmpul c5 devine inaccesibil nebunului alb şi mutarea Tf3 cîştigă în valoare.

44... **Tf5—f3**
45. Ne3—d4 **Tf3—f4**
46. e5—e6+ **Rg7—f8**

Deplasarea regelui la g8 ar fi legat nebunul h4 de necesitatea de a apăra mereu cîmpul d8 împotriva matului.

47. Nd4—e5 **Nh4—f2+**
48. Rg1—h1 **Tf4—g4**

Contraatacul negrului a atins punctul culminant: se ameninţă mat la g2. Albul dă însă înapoi o parte din materialul în plus, după care se ajunge la un final dramatic.

49. Ce5—d7+ **Rf8—e7**
50. Ne5—g3 **Re7:e6**
51. Td1—d6+ **Re6—e7**
52. Td6—d2 **Nf2:g3**
53. h2:g3 **Tg4:g3**

În sfîrşit, negrul a reuşit să restabilească egalitatea materială. Pionul c6 nu poate fi însă apărat, iar marşul spre damă al pionului „a" este mai rapid decît cel al pionilor negri.

54. Cd7—e5 **c6—c5**
55. Rh1—h2 **Tg3—e3**
56. Ce5—d3 **Nh3—f5**
57. Cd3:c5 **h7—h5**

Avantajul albului în această poziţie nu constă atît în pionul în plus, cît în faptul că figurile negre nu pot lupta cu succes împotriva înaintării pionilor albi, în timp ce în calea pionilor negri se află regele alb care le îngreuiază înaintarea.

58. a2—a4 **h5—h4**
59. a4—a5 **g6—g5**
60. a5—a6 **Re7—f6**

Necesar pentru a permite turnului negru să oprească pionul „a"

61. a6—a7 **Te3—e8**
62. Td2—a2 **Te8—a8**
63. b3—b4 **g5—g4**
64. b4—b5 **g4—g3+**
65. Rh2—g2 **Rf6—g5**

Fără ajutorul regelui pionii negri nu mai pot avansa...

66. b5—b6 **Rg5—g4**
67. b6—b7 **h4—h3+**
68. Rg2—f1 **g3—g2+**
69. Ta2:g2+ Negrul cedează.

ATAC LA REGE

INDIANA REGELUI

Alb: Dr. M. Euwe
Negru: **Th. Ghițescu**

Olimpiada de la Leipzig, 1960

1. d2—d4	**Cg8—f6**
2. c2—c4	**g7—g6**
3. g2—g3	**Nf8—g7**
4. Nf1—g2	**d7—d6**
5. Cb1—c3	**0—0**
6. e2—e4	**Cb8—d7**

Mai exact este 6... e5 pentru a păstra posibilitatea de a răspunde la 7. Cge2 cu 7... e:d4! 8. C:d4 Cc6!, de ex. 9. C:c6 b:c6 10. 0—0 Cd7 11. Dc2 Df6 12. Ce2 Te8 13. Tb1 De7 14. Cd2 Cc5 cu joc bun pentru negru (Najdorf — Bronstein, Budapesta, 1950); sau 9. Cc2 Ne6! 10. b3 Dd7 11. 0—0 Nh3 12. f3 N:g2 13. R:g2 Ch5 14. Nb2 f5! de asemenea cu joc bun pentru negru (Botvinnik — Iudovici, Moscova, 1939).

7. Cg1—e2	**...**

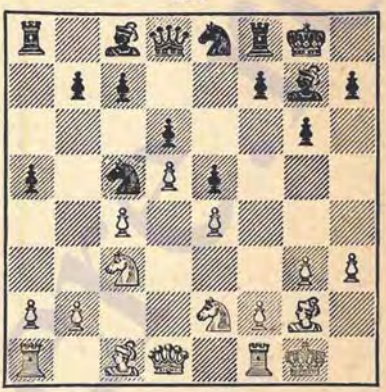
După inexactitatea negrului de la mutarea precedentă alegerea dezvoltării calului la e2 în loc de f3 este justificată de absența răspunsului e:d4.

7...	**e7—e5**
8. d4—d5	**a7—a5**
9. 0—0	**Cd7—c5**
10. h2—h3	**Cf6—e8**

(vezi diagrama)

În această poziție-tip a indienei regelui planurile strategice sînt „standardizate": albul acționează pe flancul damei căutînd să realizeze înaintarea c4—c5, iar negrul pe flancul regelui prin f7—f5—f4. În partida aceasta albul renunță la continuarea clasică în favoarea unui alt plan la baza căruia stă ideea dislocării formației de pioni a negrului e5—f5 cu ajutorul mutării f2—f4; după răspunsul negrului e5—e4, albul capătă posi-

219



bilitatea de a submina pionii negri prin g3—g4. Ținînd seama de faptul că în continuare albul ar fi putut alege și planul clasic, mai consecvent pentru negru ar fi fost să mute calul la h5, de unde ar fi putut sprijini înaintarea f5—f4.

11. Nc1—e3	**f7—f5**
12. e4:f5	**...**

Cum am arătat în comentariul precedent, acest schimb urmat de f2—f4 determină formarea unei structuri de pioni caracteristice, pe care albul intenționează s-o atace.

12...	**g6:f5**
13. f2—f4	**e5—e4**
14. Dd1—d2!?	**...**

Albul joacă mutări normale, continuîndu-și dezvoltarea. În astfel de poziții însă rolul principal îl joacă inițiativa. De aceea este foarte probabil ca planul alb să fie viabil numai în legătură cu sacrificiul de pion 14. Cd4 Cf6 15. g4 f:g4 16. f5

g:h3 17. N:h3 după care rezultă o poziție dificil de apreciat, în care, pentru pionul în minus, albul are șanse de atac.

14...	**h7—h5**
15. Rg1—h2?	**...**

Fostul campion mondial subestimează posibilitățile negrului în această poziție. Era necesar 15. h4, dar aceasta ar fi însemnat o renunțare definitivă la planul strategic de subminare a formației negre de pioni, cîmpul g4 rămînînd în stăpînirea negrului. Schimbul nebunilor de cîmpuri negre, urmat de ocuparea punctului d4, constituie principial un plan corect, dar aplicarea lui necesită prea mult timp, ceea ce permite negrului să organizeze un atac foarte puternic împotriva poziției slăbite a regelui alb.

15...	**h5—h4**
16. Ne3—d4	**h4:g3+**
17. Ce2:g3	**Tf8—f7**
18. Cc3—e2	**Ng7:d4**
19. Ce2:d4	**Dd8—h4**
20. Cd4—c2	**...**

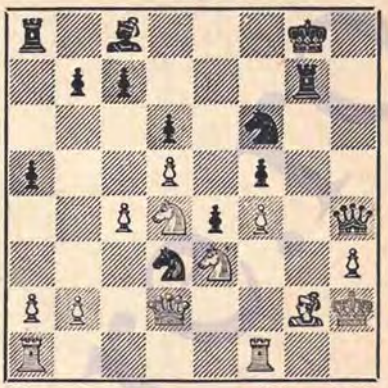
Abia ajuns pe poziția ideală de la d4 calul alb este nevoit s-o părăsească pentru a merge la e3, unde trebuie să apere pătrunderea calului negru la g4. Aceasta reprezintă un succes pentru negru, care-și poate continua atacul nestînjenit.

20...	**Tf7—g7**
21. Cg3—e2	**Ce8—f6**
22. Cc2—e3	**Cc5—d3**
23. Ce2—d4!	**...**

(vezi diagrama)

Ca urmare a jocului greșit în faza trecerii din deschidere în jocul de mijloc, albul a ajuns în poziție dificilă și este nevoit acum să apeleze la resurse tactice pentru a menține echilibrul. Ultima sa mutare se bazează pe răspunsul 24. Cd:f5! în cazul cînd negrul ar lua la f4.

220



23...	**Cf6—g4+!**

O replică la înălțime. După schimbul forțat care urmează se lungește diagonala nebunului c8 și astfel rezervele negrului intră în luptă pentru a lua parte la atacul final.

24. Ce3:g4	**f5:g4**
25. Dd2—e3	**g4—g3+**
26. Rh2—g1	**Nc8:h3**
27. De3:e4	**Nh3:g2!**

O greșeală ar fi fost 27... Nf5 din cauza 28. Cf3 și albul se apără.

28. Rg1:g2	**...**

Regele alb este nevoit să plece într-o „plimbare" neplăcută, deoarece la 28. D:g2 ar fi urmat 28... C:f4 29. Dd2 g2 sau 29. N:f4 D:f4 30. Ce6 De3+ urmat de mat. Acum albul pierde forțat.

28...	**Dh4—h2+**
29. Rg2—f3	**Cd3—c5**
30. De4—c2	**g3—g2**
31. Tf1—g1	**Dh2—h3+**
32. Rf3—e2	**Ta8—e8+**
33. Re2—d1	**Dh3—e3**
34. Cd4—e2	**Cc5—e4**
35. a2—a4	**Ce4—f2+**
36. Rd1—e1	**Cf2—h3**

Albul cedează.

ATAC LA REGE

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb : **Fl. Gheorghiu**

Negru : L. Portisch

Meciul România-Ungaria (13:11), 1963

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**Cb8—c6**
3. d2—d4	**c5:c4**
4. Cf3:d4	**Dd8—b6**

Dorind să-și ia revanșa pentru înfrîngerea suferită în primul tur, marele maestru maghiar alege o continuare puțin cunoscută, cu speranța de a-l încurca în deschidere pe tînărul său adversar.

5. Cd4—b3	**Cg8—f6**
6. Cb1—c3	**e7—e6**
7. Nc1—e3	**Db6—c7**
8. a2—a3!	**...**

Împiedică mutarea Nf8—b4 care ar rezolva cu succes problemele de deschidere ale negrului.

8...	**a7—a6**
9. f2—f4	**...**

Mutarea aceasta se încadrează în sistemul general de dezvoltare al albului și împiedică în același timp o eventuală manevră Cc6—e5—c4. Acum negrul nu are nimic mai bun decît să intre în cunoscutul sistem Scheveningen, ceea ce, desigur nu constituie un succes al strategiei sale în deschidere.

9...	**d7—d6**
10. Nf1—d3	**b7—b5**
11. Dd1—f3	**Nf8—e7**
12. 0—0	**Cf6—d7**

În timp ce albul și-a terminat dezvoltarea și piesele sale ocupă poziții optime în vederea unui atac pe flancul regelui, negrul are greutăți cu terminarea dezvoltării, fiind obligat să ia măsuri de precauție împotriva eventualei înaintări e4—e5.

13. Ta1—d1	**Nc8—b7**
14. Df3—g3	**0—0**

În sfîrșit, a făcut și negrul rocada, dar albul începe imediat ofensiva...

15. Dg3—h3	**Cd7—c5**
16. Cb3:c5	**d6:c5**

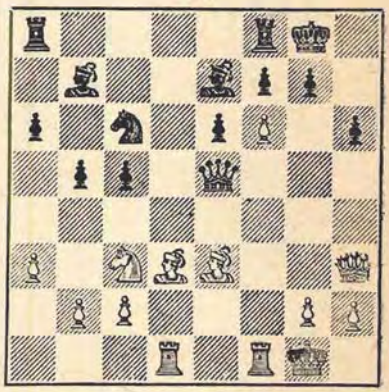
Acum negrul amenință c5—c4 cu alungarea nebunului de pe diagonala d3—h7, după care șansele de atac ale albului ar fi reduse. Amenințarea aceasta însă nu apucă să fie pusă în practică, deoarece albul sacrificîndu-și formațiile de infanterie din centru, deschide toate liniile asupra poziției regelui negru și obține un atac decisiv.

17. e4—e5	**h7—h6**
18. f4—f5!	**Dc7:e5**

După 18... C:e5 ar fi putut urma 19. f6 N:f6 20. T:f6 g:f6 21. N:b6 cu atac cîștigător.

19. f5—f6!	**...**

221



După acest al doilea sacrificiu continuarea este aproape forțată.

19...	**Ne7:f6**
20. Ne3—f4	**De5—d4+**
21. Rg1—h1	**...**

Acum se amenință nu 22. Nh7+ urmat de T:d4, după care avantajul ar fi mai curînd de partea negrului, ci mult mai tare 22. Ne2! cu prinderea damei.

21...	**c5—c4**

După 21... Dd8 poate urma 22. N:h6! g:h6 23. D:h6 și negrul pierde repede.

„ISOLANI"

APARAREA GRUNFELD

Alb : **A. Kotov**

Negru : N. Novotelnov

Turneul internațional în memoria lui M. I. Cigorin, Moscova, 1947

1. d2—d4	**Cg8—f6**
2. c2—c4	**g7—g6**
3. Cb1—c3	**d7—d5**
4. Nc1—f4	**...**

Continuarea aceasta a fost mult jucată de către fostul campion mondial J. R. Capablanca. În ultimul timp se preferă sistemul de atac bazat pe mutarea Db3 sub forma 4. Cf3 Ng7 5. Db3, fără a scoate nebunul la f4.

4...	**Nf8—g7**
5. e2—e3	**0—0**
6. Dd1—b3	**...**

Aci s-a considerat mult timp ca cea mai tare mutare 6. Tc1, dar după ce Botvinnik a găsit mutarea 7... Ne6 (după 6... c5 7. d:c5) întreaga variantă cu 4. Nf4 și 6. Tc1 a fost părăsită, deoarece s-a constatat că negrul obține cu ușurință un joc bun (vezi și „Partide alese" pag. 235).

6...	**c7—c6**

Teoria consideră aci mai activă mutarea 6... c5, cum a jucat Botvinnik împotriva lui Capablanca la turneul A.V.R.O. 1938.

7. Cg1—f3	**Dd8—a5**

Sistemul acesta de joc a fost întîlnit și într-una din partidele meciului Alatorzev — Lilienthal, 1937.

8. Cf3—d2	**Cb8—d7**
9. Nf1—e2	**Cf6—h5!?**

Cu aceasta negrul ia asupra sa o slăbire destul de serioasă a poziției pionilor pe flancul regelui, dar obține în schimb perechea de nebuni. Este greu de spus dacă din punct de vedere strategic aceste avantaje se echilibrează; în orice caz însă existența lor duce la un joc foarte interesant.

10. Ne2:h5	**d5:c4**
11. Db3—d1!	**Da5:h5!**

22. Nd3—e4	**Dd5—b6**
23. Nf4:h6	**Tf8—d8**

Evident, nebunul nu putea fi luat. Mutarea turnului eliberează cîmpul f8 pentru rege, deoarece se amenința 24. N:g7 urmat de Dh7 mat.

24. Nh6—e3!	**Cc6—d4**

Dama nu poate muta din cauza 25. Dh7+ Rf8 26. Dh8+ Re7 27. Nc5+.

25. Dh3—h7+	**Rg8—f8**
26. Ne4:b7	**Db6:b7**
27. Tf1:f6!	**g7:f6**
28. Ne3:d4	Negrul cedează.

În alte partide în care s-a jucat această variantă, continuarea a fost 11... g:h5 12. C:c4 Df5 care este vădit mai slabă decît mutarea din partidă. Prin schimbul damelor, negrul capătă mai multe perspective de a-și valorifica perechea de nebuni.

12. Dd1:h5	**g6:h5**
13. Cd2:c4	**b7—b6**
14. Cc3—e4	**c6—c5**

Este evident că negrul nu poate obține contrajoc în centru decît cu ajutorul mutărilor c6—c5 sau e6—e5. Aceasta din urmă este însă imposibil de realizat din cauza controlului puternic al figurilor albe pe cîmpul e5. Înaintarea c6—c5 ar fi trebuit însă pregătită prin mobilizarea totală a forțelor negrului (Na6 urmat de Tac8 și Tfd8).

15. Ta1—d1	**c5:d4**
16. e3:d4	**Cd7—f6**
17. Ce4—c3	**Tf8—d8**
18. Cc4—e3	**...**

Albul are un pion izolat pe coloana „d" dar el nu constituie în această poziție o slăbiciune, deoarece negrul nu-l poate bloca pe cîmpul d5.

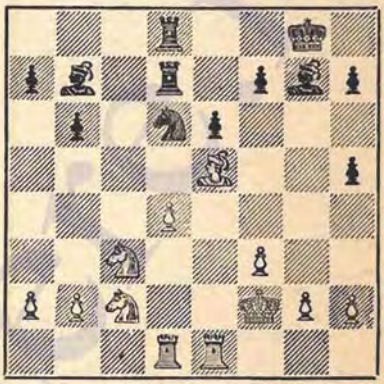
El își păstrează mobilitatea și constituie tot timpul o amenințare combativă asupra jocului negru.

18...	**Nc8—a6**
19. f2—f3	**Td8—d7**
20. Re1—f2	**e7—e6**

În comentariile sale la această partidă, marele maestru Kotov afirmă că partida este aproximativ egală și „ca de obicei în poziții egale, se încep manevre de ambele părți cu scopul de a crea puncte slabe în poziția adversarului".

21. Nf4—e5	**Ta8—d8**
22. Th1—g1	**Na6—b7**
23. Tg1—e1	**Cf6—e8**
24. Ce3—c2	**Ce8—d6?**

222



O greșeală pozițională care permite albului să obțină avantaj prin sacrificarea neașteptată a „isolani"-ului. Lupta strategică dîndu-se în jurul controlului cîmpului d5, negrul nu trebuia în nici un caz să părăsească controlul asupra lui. Or, cu o singură mutare, el a acoperit două din figurile care băteau pe d5.

25. d4—d5!	**...**

Un minunat sacrificiu pozițional de pion prin care albul scapă dintr-odată de o slăbiciune de apărat (pionul d4), de perechea de nebuni (prin schimbul la g7) și obține excelentul cîmp d4 de pe care unul din caii săi va domina tot jocul. Negrul rămîne cu un nebun rău (la b7), iar pionul în plus pe care-l are nu prezintă prea mare valoare deoarece are prea multe slăbiciuni de apărat.

25...	**e6:d5**
26. Ne5:g7	**Rg8:g7**
27. Cc2—d4!	**...**

„Întreaga partidă constituie un bun exemplu de strategie corectă şi greşită în joc de blocadă complicat. În timp ce negrul a uitat de blocada pionului d4, albul, sacrificînd pionul, blochează solid pionul liber periculos de la d5. Figura sa aflată pe cîmpul de blocadă — calul d4 — ocupă o poziţie ideală" (Kotov).

27...	**Rg7—f6**
28. Cc3—e2	**Cd6—f5**
29. Ce2—f4	**...**

Al doilea cal a fost adus în cea mai bună poziţie pentru a ataca pionii slabi ai negrului de la d5 şi h5. Acum negrul n-ar fi obţinut nimic schimbînd caii la d4, deoarece ar fi rămas în final cu nebunul rău contra calului bun al albului.

29...	**Cf5—g7**
30. h2—h4	**Td7—e7**
31. Te1:e7	**Rf6:e7**
32. Td1—e1+	**Re7—d7**

Negrul s-a temut să joace 32... Rf6 din cauza diferitelor ameninţări de mat în legătură cu g2—g4. Poate că totuşi această continuare ar fi fost mai bună.

33. Te1—e5!	**...**

Cu aceasta albul forţează pe negru să joace f7—f6, după care calul g7 nu mai poate muta la e6 şi rămîne afară din joc.

33...	**f7—f6**
34. Te5—e2	**Td8—c8**
35. Te2—d2	**...**

Acum albul trece la recîştigarea pionului sacrificat, lucru uşor de realizat, deoarece negrul nu poate organiza apărarea lui (se ameninţă şi Cb5).

35...	**a7—a6**
36. Cd4—e2	**Rd7—e7**

Nu se putea juca 36... Tc5 din cauza 37. Cc3 Td6 38. Ce4+.

37. Ce2—c3	**d5—d4**
38. Td2:d4	**Cg7—f5**

După mutarea aceasta negrul pierde un pion, dar oricum poziţia sa era foarte greu de apărat.

39. Td4—b4	**b6—b5**
40. a2—a4!	**Tc8—d8**
41. a4:b5	**a6—a5**
42. Tb4—c4	**Td8—d2+**
43. Rf2—e1	**Td2—d7**
44. Tc4—c5!	**Cf5—g3**

Negrul nu poate lua pionul h4 din cauza T:h5 urmat de T:h7+ şi albul cîştigă o figură.

45. b5—b6!	**Re7—d6**
46. Tc5:a5	**Rd6—c6**
47. Cf4—d5	**f6—f5**
48. b2—b4	**Rc6—d6**
49. Re1—f2	**Cg3—h1+**
50. Rf2—e3	**Td7—g7**
51. Cd5—f4	**Tg7—e7+**
52. Re3—d4	**Ch1—g3**
53. Cc3—b5+	**Rd6—c6**
54. Cb5—a7+	**Rc6—d6**

Pionul b6 nu putea fi luat din cauza 55. Cd5+ N:d5 56. Cc8+.

55. Ta5—c5	**Cg3—e2+**

Negrul n-are altă apărare împotriva ameninţării Cb5+. Mutarea din partidă pierde o figură.

56. Cf4:e2	**Te7:e2**
57. Tc5—c7 şi negrul a cedat.	

PERECHEA DE NEBUNI

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb : V. Smîslov
Negru : **M. Botvinnik**

Meci-turneul pentru campionatul mondial, Moscova, 15 aprilie 1948

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**Cb8—c6**
3. d2—d4	**c5:d4**
4. Cf3:d4	**Cg8—f6**
5. Cb1—c3	**d7—d6**
6. Nc1—g5	**...**

De obicei se joacă aci 6. Ne2. Mutarea jucată de către Smîslov constituie atacul Rauzer, o variantă asupra căreia părerile teoreticienilor sînt împărțite.

6...	**e7—e6**
7. Nf1—e2	**...**

Continuarea obișnuită este 7. Dd2 urmată de 0—0—0 cu presiune asupra pionului slab de la d6. Sistemul ales de către Smîslov în această partidă a fost experimentat de către marele maestru Paul Keres și constituie o încercare de a întări jocul albului.

7...	**Nf8—e7**
8. 0—0	**0—0**

Într-o partidă Keres-Boleslavski, jucată la turneul de la Pernau 1947, s-a jucat aci 8... a6 9. Dd3 0—0 10. Tad1 Ce5 11. Dg3 Ch5! cu joc egal. În partida aceasta Botvinnik demonstrează că negrul nu trebuie să se teamă de mutarea Cb5 și deci nu trebuie să piardă un tempo cu mutarea a7—a6.

9. Cd4—b5	**a7—a6**
10. Ng5:f6	**g7:f6**
11. Cb5—d4	**...**

Cu manevra Cb5 albul a obținut slăbirea poziției de pioni a negrului, deoarece din cauza presiunii momentane asupra pionului d6, negrul n-a mai putut răspunde cu N:f6 la 10. N:f6.

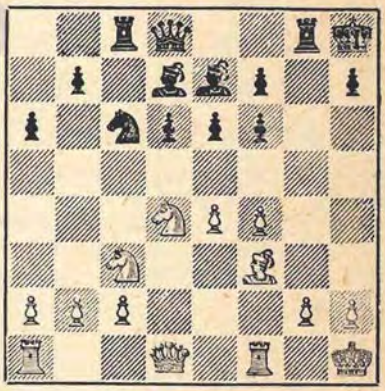
În schimbul slăbirii poziției sale de pioni negrul a obținut însă perechea de nebuni și un centru de pioni puternic mobil.

11...	**Rg8—h8**
12. Rg1—h1	**Tf8—g8**
13. f2—f4	**Nc8—d7**
14. Ne2—f3	**...**

Un alt plan pentru alb ar fi fost să joace 14. Nh5 Tg7 15. Cce2 urmat de f4—f5 și Ce2—f4.

14...	**Ta8—c8**

223



15. Cd4:c6	**...**

Mutarea aceasta constituie o greșeală, a cărei cauză este o greșită apreciere a poziției care rezultă din punct de vedere strategic. Smîslov a considerat că centrul negru va putea fi atacat și distrus

de către înaintarea pionilor albi „e" şi „f". Lucrul acesta este just, dar tot just este că în acest caz perechea de nebuni a negrului capătă o forţă deosebită din cauza deschiderii jocului.

15...	**b7:c6**
16. Cc3—e2	**d6—d5**
17. f4—f5	**Dd8—c7**
18. c2—c4	**d5:c4**
19. Dd1—d4	**c6—c5**
20. Dd4:c4	**Ne7—d6**
21. g2—g3	**Nd7—b5**
22. Dc4—c2	**e6:f5!**
23. e4:f5?	**...**

Albul şi-a îndeplinit planul strategic — centrul de pioni al negrului a încetat să mai existe — iar pionii negri rămaşi sînt slabi. Acum intră însă în scenă forţa perechii de nebuni care are un efect decisiv. Marele maestru Boleslavski a propus aci sacrificiul de pion 23. a4 cu scopul de a izgoni nebunul din b5. Iată cîteva variante posibile :

I. 23... N:e2 24. N:e2 N:g3 25. N:a6 Ta8 26. Nb5 şi albul poate rezista.

II. 23... f:e4 24. N:e4 N:e2 25. D:e2 Tce8 26. Db3.

III. 23... f:e4 24. N:e4 Nc6 25. Cc3 N:g3 26. h:g3 T:g3 27. Dh2 şi albul respinge atacul.

23...	**Tc8—e8**
24. Tf1—f2	**Te8—e3**
25. Nf3—g2	**...**

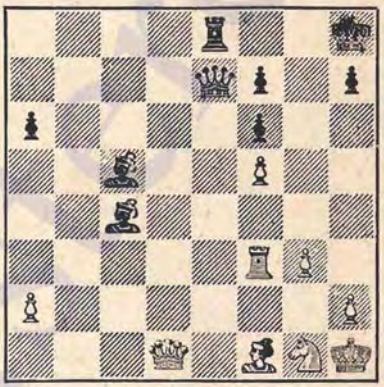
Cum a arătat marele maestru Flohr, nu se poate juca acum 25. Cc3 din cauza 25... Nc6 26. Ng2 N:g3 27. h:g3 Te:g3 şi albul nu are apărare împotriva diferitelor ameninţări.

25...	**Dc7—e7**
26. Ce2—g1	**Nb5—d3**
27. Dc2—d2	**c5—c4**
28. Tf2—f3	**Tg8—e8**
29. Ta1—d1	**...**

Dublul schimb pe e3 duce la pierdere deoarece urmează Ne5 şi nu se poate apăra pionul b2.

29...	**Nd6—c5**
30. b2—b3	**Te3—e1**
31. b3:c4	**Nd3:c4**
32. Ng2—f1	**Te1:d1**
33. Dd2:d1	**...**

224



Cu mutări simple, Botvinnik a ajuns la o poziţie cîştigată. Perechea de nebuni domină întreg jocul şi paralizează orice încercare de eliberare a albului. În cîteva mutări negrul obţine decizia.

33...	**Te8—d8**
34. Dd1—c2	**Nc4—d5**
35. Dc2—c3	**Nc5—d4**
36. Dc3—d3	**De7—e3**
37. Dd3:e3	**Nd4:e3**
38. Nf1—g2	**Nd5:f3**
39. Ng2:f3	**Td8—d2**
40. Cg1—e2	**Td2:a2**

Aci partida s-a întrerupt şi Smîslov a cedat-o fără să mai continuie jocul. Evident nu se mai poate face nimic.

FORŢA DE EXPANSIUNE A CENTRULUI

APĂRAREA NIMZOVICI

Alb : **A. Kotov**

Negru : W. Unzicker

Olimpiada de la Helsinki, 1952

1. d2—d4	**Cg8—f6**
2. c2—c4	**e7—e6**
3. Cb1—c3	**Nf8—b4**
4. e2—e3	**...**

Dintre numeroasele mutări posibile împotriva apărării Nimzovici, această modestă mutare a lui Rubinstein este cea mai des jucată la ultimele concursuri. Această popularitate porneşte de la minunata victorie obţinută de către Botvinnik în partida sa cu Capablanca, la turneul candidaţilor la campionatul lumii disputat în 1938 în Olanda (aşa-numitul turneu AVRO).

În partida cu Capablanca, Botvinnik a aplicat pentru prima dată un plan strategic profund, bazat pe sacrificarea unui pion pe flancul damei pentru a obţine în schimb superioritatea în centru şi pe flancul regelui, superioritate care s-a concretizat într-un foarte puternic atac la rege (vezi „Partide alese" ed. II, pag. 214).

4...	**d7—d5**
5. a2—a3	**Nb4:c3+**
6. b2:c3	**c7—c5**
7. c4:d5	**e6:d5**
8. Nf1—d3	**0—0**
9. Cg1—e2	**b7—b6**
10. 0—0	**Nc8—a6**
11. Nd3:a6	**Cb8:a6**
12. f2—f3	**...**

Mutarea aceasta este mai exactă decît 12. Nb2, cum a jucat Botvinnik în partida citată cu Capablanca.

12...	**Ca6—b8**
13. Dd1—d3	**Tf8—e8**
14. Ce2—g3	**...**

Albul începe pregătirile în vederea realizării înaintării e3—e4, care constituie elementul esenţial al planului său strategic. Cum spune A. Kotov era de aşteptat ca cel mai tare maestru german să demonstreze vreo idee nouă valoroasă de combatere a înaintării pionului „e", dar faptul acesta nu s-a întîmplat.

14...	**Cb8—c6**
15. Nc1—b2	**Ta8—c8**

Avînd în vedere că în această poziţie înaintarea e3—e4 nu mai poate fi oprită (de exemplu : 15... h5 16. Te1 h4 17. Ch1 Ch5 18. Cf2, apoi Ch3 şi e3—e4) negrul ar fi trebuit să ia măsuri pentru a-şi construi o poziţie de apărare după efectuarea înaintării e3—e4 de exemplu prin 15... Cd7 16. Te1 Cf8 17. e4 d:e4 18. f:e4 f6 19. Cf5 Ce7 etc. (Kotov).

Din acest punct de vedere, mutarea 15... Tc8 constituie o pierdere de vreme, ea făcînd parte din aşa numitele mutări „naturale" recomandate de Tarrasch, care deşi sînt bune în general, nu ţin seama de aprecierea concretă a poziţiei.

16. Ta1—e1	**h7—h6**

Nici mutarea aceasta nu se încadrează într-un plan concret de apărare, care să prevadă consecinţele mutării e3—e4. După cum se va vedea mai tîrziu, negrul a avut în vedere ideea de a lăsa pe alb să înainteze la e4 pentru a-i crea apoi un centru „atîrnat" cu pioni pe e4 şi d4, pe care apoi să-l atace.

17. e3—e4	**c5:d4**
18. c3:d4	**d5:e4**
19. f3:e4	**...**

Negrul şi-a realizat ideea strategică. Centrul alb este „atîrnat" şi pare vulnerabil. Unzicker n-a ţinut însă seama de forţa expansivă a unui astfel de centru într-o poziţie în care toate piesele albului sînt instalate ideal pentru un atac pe aripa regelui. Un exemplu tipic cînd considerentele de ordin general sînt infirmate de posibilităţile concrete pe care le prezintă poziţia.

19... Cc6—e5
20. Dd3—d1 Ce5—c4

O poziţie „ideală" pentru cal, după toate regulile. Dar dacă negrul ar fi calculat concret posibilităţile atacului alb, el ar fi retras desigur calul la g6, pentru a-l păstra pe aripa regelui pentru apărare.

21. Nb2—c1 Cf6—h7

Dintr-odată negrul este nevoit să facă o mutare greoaie de apărare, deoarece ameninţările albului au devenit imediate (e4—e5, combinat cu Dg4 şi Cf5).

22. e4—e5 Te8—e6

Mutarea inutilă h7—h6 făcută mai înainte de negru, îi cauzează acum greutăţi. El este nevoit să apere punctul h6, care constituie o slăbiciune serioasă pe flancul regelui.

23. Te1—e4 Ch7—f8
24. Cg3—f5 Rg8—h8
25. Dd1—h5 ...

Atacul alb se desfăşoară cu mutări normale, la el luînd parte toate figurile, în timp ce calul negru c4 este complet afară din joc.

25... Tc8—c7
26. Te4—h4! Cf8—h7

225

27. Cf5:g7! ...

Sacrificiul acesta constituie încheierea logică a atacului alb şi duce repede la victorie.

27... Rh8:g7
28. Nc1:h6+ Rg7—g8

Sau 28... Rh8 29. Ng7+ R:g7 30. D:h7+ Rf8 31. Tg4.

29. Th4—g4+ Te6—g6
30. e5—e6 şi negrul a cedat.

CALUL MAI TARE CA NEBUNUL

APARAREA FRANCEZĂ

Alb: **I. Boleslavski**
Negru: H. Rosetto

Olimpiada de la Helsinki, 1952

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. Cb1—d2 ...

Mutarea aceasta are ca scop principal evitarea legăturii 3... Nb4, posibilă după continuarea normală 3. Cc3. Varianta aceasta (3. Cc3 Nb4) s-a dovedit a fi plină de resurse pentru negru, lucru care a fost demonstrat în special de către

actualul campion mondial M. Botvinnik.

3...	c7—c5

Contraatacul central, deși duce la formarea unui pion izolat la d5, constituie totuși cea mai bună continuare a negrului, după părerea lui Botvinnik. Unii maeștri însă, voind să evite jocul pozițional care urmează în această variantă, preferă alte mutări, de exemplu 3... Cf6 sau 3... Cc6, care duc la un joc mai complicat.

4. e4:d5	e6:d5
5. Cg1—f3	Cb8—c6
6. Nf1—b5	a7—a6

Mutarea aceasta se va dovedi o pierdere de timp. Într-adevăr, pentru a compensa pionul izolat care i se formează în centru negrul trebuie să tindă către o mobilizare cît mai rapidă a forțelor, pentru a obține joc de figuri în centru. De aceea era indicat 6... Nd6 7. 0—0 Cge7 8. d:c5 N:c5 9. Cb3 Nb6 (sau 9... Nd6).

7. Nb5:c6+	b7:c6
8. 0—0	Nf8—d6

Și după 8... Cf6 9. Te1+ Ne6 10. d:c5 N:c5 11. Cb3 albul obține un joc mai bun.

9. d4:c5	Nd6:c5
10. Cd2—b3	Nc5—b6
11. Nc1—e3!	...

Repetarea ideii aplicate de Botvinnik în partida sa cu Boleslavski din meci-turneul pentru titlul de campion absolut al U.R.S.S., 1941 (vezi pag. 49). De astă dată, datorită pierderii de timp a7—a6, albul nici nu trebuie să-și slăbească poziția de pioni în centru, el dispunînd de legarea Te1.

Planul strategic al albului este clar: cei doi pioni negri c6 și d5 trebuie fixați, iar cîmpurile c5 și d4 utilizate pentru piesele albe (cei doi cai) care de pe ele domină tot jocul.

11...	Nb6:e3
12. Tf1—e1	Cg8—e7
13. Te1:e3	0—0
14. Dd1—d2	Ce7—f5
15. Te3—e1	Ta8—a7

Negrul alege un plan de apărare bazat pe opunerea turnurilor pe coloana „e", ceea ce duce la simplificarea jocului. Albul nu evită această simplificare, deoarece ea duce la un final clasic, în care calul se dovedește superior nebunului.

16. Cf3—d4	Cf5:d4
17. Dd2:d4	Ta7—e7
18. Dd4—c5	Tf8—e8
19. Te1:e7	Dd8:e7
20. Dc5:e7	Te8:e7

226

Prima fază a partidei s-a terminat. Folosind jocul inexact al adversarului în deschidere, albul a obținut un avantaj mic dar bine

precizat: în finalul care urmează, calul se dovedește mai tare decît nebunul negru datorită faptului că pionii c6, d5 și a6 sînt slabi, iar de pe cîmpurile c5 și d4 calul domină tot centrul tablei. Totuși realizarea cîștigului nu este ușoară, ea necesitînd o tehnică precisă. Teoretic, la cel mai bun joc al negrului, este chiar discutabil dacă avantajul pozițional al albului este suficient pentru victorie, dar în jocul practic, cu timp limitat de gîndire, se poate considera că șansele albului sînt evident superioare.

21. Rg1—f1	**Rg8—f8**

Dacă negrul încearcă să obțină contrajoc prin pătrunderea turnului său pe linia a 2-a, sacrificînd pentru aceasta un pion, atunci după 21... a5 22. C:a5 Na6+ 23. Rg1 Te2, albul răspunde 24. C:c6 și nu merge 24... T:c2 din cauza 25. Cb4.

22. Cb3—c5	**Te7—e5**
23. c2—c3	**Rf8—e7**
24. Ta1—d1	**Re7—d6**
25. b2—b4	**...**

Cu ultimele sale mutări, albul a consolidat poziția dominantă a calului său la c5, instalîndu-și astfel piesele în poziția cea mai bună. Acum urmează o altă manevră care are ca scop aducerea regelui în joc.

25...	**Rd6—c7**

Aci negrul ar fi trebuit să încerce să folosească poziția momentan pasivă a albului pe flancul regelui pentru a-și înainta pionii și a obține astfel superioritate de spații: 25... g5 26. f3 h5 după care ar fi fost destul de dificil pentru alb să-și mărească avantajul.

26. Td1—e1	**Rc7—d6**
27. Te1—e2	**...**

Schimbul la e5 n-ar fi dat nimic albului din cauza poziției dominante a regelui negru, de exemplu 27. T:e5 R:e5 28. Re2 d4! 29. Rd3 d:c3 30. R:c3 Rd5 și finalul e remiză.

27...	**g7—g5**

Acum după 27... T:e2 28. R:e2 Re5 29. Rd3 negrul nu mai ajunge la d5—d4 și finalul se pierde.

28. f2—f3	**h7—h5**
29. Rf1—f2	**f7—f6**
30. Te2—e3	**Rd6—c7**
31. g2—g3	**Rc7—b6**

Cu ideea de a juca eventual a6—a5, scăpînd de pionul slab. Pe de altă parte, regele apărînd pionii a6 și c6, nebunul poate reintra în joc. Defectul mutării Rb6 este însă că regele se îndepărtează de centru (importanța centralizării figurilor în final!) ceea ce permite ca albul să schimbe turnurile și să forțeze o nouă slăbire a poziției negre.

32. Te3:e5	**f6:e5**
33. Cc5—d3	**e5—e4**
34. f3:e4	**d5:e4**
35. Cd3—c5	**Rb6—b5**

Pierderea pionului e4 nu poate fi evitată, de aceea negrul caută să obțină contrajoc, atacînd cu regele și nebunul pionii albi de pe flancul damei.

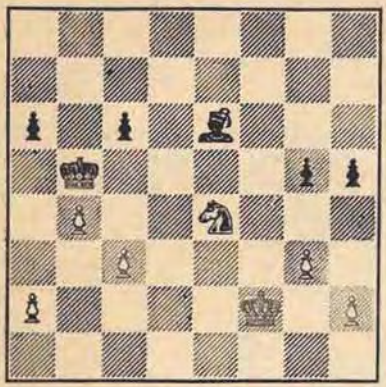
36. Cc5:e4	**Nc8—e6**

(vezi diagrama 227)

În poziția aceasta albul avea posibilitatea de a păstra pionul cîștigat prin 37. C:g5 N:a2 38. Re3 dar după 38... c5 jocul s-ar fi complicat considerabil, deoarece și negrul ar fi obținut un pion liber pe coloana „a". De aceea albul renunță la pionul cîștigat pentru a-și centraliza regele.

37. Rf2—e3!	**Ne6:a2**
38. Re3—d4	**g5—g4**
39. Ce4—d6+	**Rb5—b6**

227



După cum arată maestrul Iudovici „mutarea paradoxală" 39... Ra4, oricît s-ar părea de stranie, dădea negrului mai multe posibilități, de exemplu: 40. Rc5 Nd5 41. c4 Nf3 42. Cb7 Rb3 43. Ca5+ Rc3.

40. c3—c4	**c6—c5+**

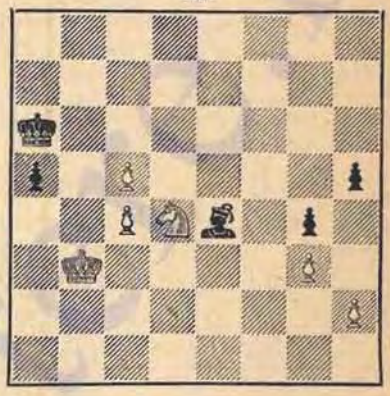
Cea mai bună apărare. Negrul dă un pion pentru a-și crea la rîndul său un pion liber pe coloana „a". Nu mergea 40... a5 din cauza 41. b:a5+ R:a5 42. Rc5. Rău era și 40... Nb1 41. c5+ Rc7 42. Re5 urmat de Rf6 și cad pionii de pe flancul regelui.

41. b4:c5+	**Rb6—c6**
42. Cd6—f7	**a6—a5**
43. Cf7—e5+	**Rc6—c7**
44. Rd4—c3	**...**

Albul trebuie să țină seama de pionul negru „a", de aceea el își aduce regele în apropierea lui, pentru a-i opri înaintarea.

44...	**Na2—b1**
45. Rc3—b3	**Rc7—b7**
46. Rb3—a4	**Rb7—a6**
47. Ce5—c6	**Nb1—c2+**
48. Ra4—a3	**Nc2—e4**
49. Cc6—d4	**Ne4—d3**
50. Ra3—b3	**Nd3—e4**

228



Pionul a5 neputînd fi cîștigat, albul trebuie să caute un plan de cîștig. Manevra care urmează este deosebit de interesantă.

51. Cd4—e6!	**Ne4—g6**

După aceasta negrul pierde repede. Cea mai bună apărare era 51... Rb7, după care negrul ar mai fi putut opune o rezistență lungă.

52. c5—c6!	**Ra6—b6**

Sau 52... Nf5 53. Cc7+ Rb6 54. Cd5+ Rc5 55. Ce7 și albul cîștigă.

53. c6—c7	**Rb6—b7**
54. Rb3—a4	**Ng6—f5**
55. Ce6—d4	**Nf5—d7+**
56. Ra4:a5	**Rb7:c7**
57. c4—c5	**Re7—d8**
58. Ra5—b6	**Rd8—e7**

59. c5—c6 și negrul cedează.

LANȚURI DE PIONI

INDIANA REGELUI LA ALB

Alb: **T. Petrosian**

Negru: G. Barcza

Turneul interzonal pentru campionatul mondial. Stockholm, 1952

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**Cb8—c6**
3. d2—d3	...

O idee interesantă pe care jucătorii sovietici și în special Petrosian, au aplicat-o cu succes în multe partide la ultimele turnee. Pornind de la constatarea că Indiana veche este un sistem de deschidere excelent, cu care negrul a obținut rezultate foarte bune în numeroase partide de concurs din ultimii ani, s-a pus problema utilizării acestei scheme de deschidere cu albul, deci cu un tempo în plus. Lucrul acesta este cel mai ușor de făcut, atunci cînd împotriva mutării 1. e2—e4 negrul răspunde cu apărarea siciliană ca în partida de față.

3...	**e7—e6**

În această partidă, negrul adoptă o schemă de dezvoltare care nu este cea mai potrivită împotriva deschiderii albului. Cum a arătat practica, cel mai bine pentru negru este totuși — chiar cu un tempo mai puțin — să adopte sistemul obișnuit de dezvoltare al albului împotriva Indianei vechi, adică să joace 3... e5, apoi Cf6 și d7—d5.

4. Cb1—d2	**d7—d5**
5. g2—g3	**Cg8—f6**

O altă posibilitate este 5... g6 urmat de 6... Cge7, cum a jucat în poziție similară Botvinnik în meciul pentru campionatul mondial contra lui Bronstein, 1951.

6. Nf1—g2	**Nf8—e7**
7. 0—0	**0—0**
8. Tf1—e1	**b7—b6**

Una dintre ideile principale de atac ale albului în acest sistem este, după terminarea dezvoltării, formarea lanțului de pioni b2—c3—d4—e5, care-i dă mari șanse de atac pe flancul regelui. Față de această eventualitate negrul nu ia în această partidă nici o măsură, lăsînd albului posibilitatea de a-și realiza planul fără a-l împiedica. În loc de 8... b6 era mult mai bine 8... Cd7, angajînd lupta în jurul punctului e5.

9. e4—e5	**Cf6—e8**
10. Cd2—f1	**Rg8—h8**

Mutarea aceasta este prea pasivă. Negrul avea de ales între atacarea imediată a pionului e5 prin f7—f6 și continuarea rapidă a dezvoltării cu 10... Nb7 urmat de d5—d4, împiedicînd astfel formarea lanțului alb de pioni.

11. Nc1—f4	**f7—f5**

Cu aceasta negrul renunță definitiv la posibilitatea de a ataca frontal pionul e5 (care constituie pivotul poziției albului în centru) prin f7—f6. Probabil Barcza a considerat că relativa blocare a poziției reduce inițiativa albului și permite negrului să se apere cu succes, dar ideea aceasta se va dovedi greșită.

12. h2—h4	**Ce8—c7**
13. Cf1—d2	...

După ce a permis dezvoltarea nebunului la f4, calul se reîntoarce la d2, pentru ca în cazul cînd negrul ar împinge d5—d4 să poată răspunde cu manevra a2—a4 și Cc4, la fel ca în Indiana veche.

13... Nc8—b7
14. c2—c3 b6—b5?

Negrul lasă să-i scape ultima ocazie de a juca d5—d4, împiedicînd formarea lanțului de pioni alb. Acum albul realizează înaintarea d3—d4 și ia definitiv conducerea jocului.

15. Cd2—b3 a7—a5

Acum, la 15... d4 ar fi urmat 16. Ng5 cu amenințarea 17. C:e5. Dacă 16... d:c5 atunci 17. C:c5 c:b2 18. Tb1 Nc6 19. T:b2 cu avantaj pentru alb. Negrul, care a jucat tot timpul foarte prudent, evită această variantă tăioasă continuîndu-și planul de blocare a poziției în centru.

16. Nf4—g5! Cc7—a6

Parează amenințarea 17. C:c5. Nu era bine 16... N:g5 din cauza 17. C:g5 și apare o nouă amenințare: 18. Dh5.

17. d3—d4! ...

229

Albul și-a încheiat prima parte a planului strategic: lanțul de pioni a fost construit și acum partida intră într-o nouă fază. Este foarte instructiv cum din această poziție (vezi diagrama), albul organizează cu mijloace simple un atac puternic tocmai în centru, unde poziția blocată părea că asigură negrului o stabilitate perfectă.

17... c5—c4
18. Cb3—c1 ...

Calul se îndreaptă spre f4, un cîmp ideal de unde va exercita presiune asupra bazei lanțului de pioni negri (e6) exercitînd în același timp funcțiunea de blocheur suplimentar al pionului f4.

18... Ca6—c7

Planul strategic normal al negrului este organizarea unei acțiuni pe flancul damei prin înaintarea b5—b4. Probabil că Barcza a considerat această acțiune ca ineficace sau a vrut să ia întîi măsuri de apărare în centru și pe flancul regelui. Tactica aceasta pasivă ușurează însă albului realizarea planului său de atac.

19. Cc1—e2 Rh8—g8

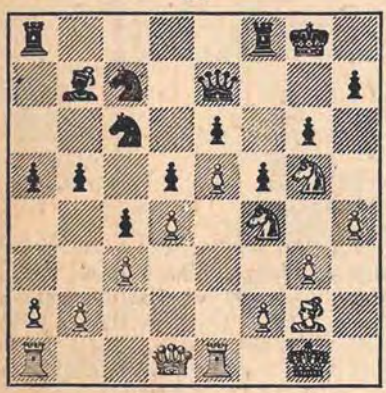
Un plan mai bun de apărare ar fi fost 19... Ta7 urmat de Nc8, apărînd solid orizontala a 7-a și punctul e6.

20. Ce2—f4 Dd8—e8
21. Ng5:e7 Dd8:e7
22. Cf3—g5 ...

Manevrînd consecvent, albul și-a adus caii pe pozițiile cele mai bune și amenință acum, pe lîngă continuarea atacului prin Nf3, Rg2, Th1 etc., diferite combinații de tipul celei care a survenit în partidă. Negrul ar fi putut împiedica această combinație, jucînd 22... Tac8 sau 22... Cd8, dar probabil Barcza era perfect convins de soliditatea poziției sale de pioni în centru încît i-a scăpat din vedere amenințarea ascunsă a albului.

22... g7—g6

230



23. a2—a4! ...

O lovitură tactică neașteptată. În timp ce centrul de gravitate al luptei este pe flancul regelui și în centru, albul lovește dintr-o dată pe flancul damei — o metodă folosită de nenumărate ori de Alehin.

Scopul concret al mutării este de a elimina una din apărările pionului c4 și a face astfel posibilă combinația următoare.

23...	**Nb7—a6**
24. Cf4:e6!	**Cc7:e6**
25. Ng2:d5	**Ta8—d8**
26. Nd5:e6+	**Rg8—g7**
27. a4:b5	**...**

Centrul de pioni al negrului a fost aruncat în aer și albul a rămas cu doi pioni în plus. Cu aceasta lupta este terminată.

27...	**Na6:b5**
28. d4—d5	**f5—f4**
29. Dd1—g4	**h7—h6**
30. Cg5—h3	și negrul cedează.

CALUL MAI TARE DECÎT NEBUNUL — punctul d5

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: **E. Gheller**

Negru: M. Najdorf

Turneul candidaților la campionatul mondial. Zürich. 1953

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**d7—d6**
3. d2—d4	**c5:d4**
4. Cf3:d4	**Cg8—f6**
5. Cb1—c3	**a7—a6**
6. Nf1—e2	**e7—e5**
7. Cd4—b3	**Nc8—e6**
8. 0—0	**Cb8—d7**
9. f2—f4	**...**

Pînă aci la fel ca în partida Smîslov-Najdorf, Budapesta 1950 (vezi pag. 182). Smîslov a jucat 9. Ne3, ceea ce, după cum s-a dovedit mai tîrziu, nu este cea mai tare mutare. După 9... Ne7 10. f3 negrul ar fi putut obține un joc bun prin 10... b5! de exemplu 11. De1 Cb6 12. Td1 Cc4 13. Nc1 (variantă dată de Smîslov) „însă figurile albului stau pasiv și de aceea poziția negrului este mai bună" (Boleslavski).

9... Dd8—c7

Marele maestru Flohr afirmă că după 9... e:f4 10. N:f4 Ce5 poziția negrului ar fi fost destul de solidă.

10. f4—f5	**Ne6—c4**
11. a2—a4!	**...**

O mutare foarte fină care se încadrează în planul strategic al albului: pe de o parte este împiedicată mutarea b7—b5, prin care negrul ar putea începe un joc activ pe flancul damei, iar pe de altă

parte se pregătește o manevră subtilă pentru cucerirea punctului central d5, a cărui stăpînire asigură albului un avantaj strategic indiscutabil.

11...	**Ta8—c8**

Era probabil mai bine să fi terminat cît mai repede dezvoltarea flancului regelui prin 11... Ne7 și 0—0. Avînd în vedere că regele negru se află încă în centru, nu era bine, după cum arată Flohr, să fi jucat 11... N:b3 din cauza 12. c:b3 Db6+ 13. Rh1 Cc5 14. Nc4! și dacă negrul ia la e4, atunci urmează 15. C:e4 C:e4 16. Dd5.

12. Nc1—e3	**Nf8—e7**
13. a4—a5	**h7—h5**

Mutarea aceasta este destul de riscantă și slăbește considerabil poziția flancului regelui negru. Dar după 13... 0—0 albul avea posibilitatea de a începe imediat un atac puternic prin g2—g4.

14. Ne2:c4	**Dc7:c4**
15. Ta1—a4	**Dc4—c7**
16. h2—h3	**h5—h4**
17. Tf1—f2	**...**

Din punct de vedere strategic, negrul a pierdut bătălia în deschidere. Albul amenință Tf2—d2, după care cîmpul d5 este definitiv în stăpînirea sa. În plus, negrul n-are nici o posibilitate normală de a obține vre-un contrajoc, de aceea el se decide la un joc riscat pe flancul damei, oferind sacrificiul unui pion.

17...	**b7—b5!?**
18. a5:b6	**Cd7:b6**
19. Ne3:b6!	**...**

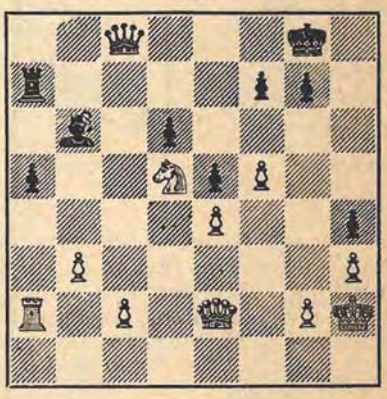
Albul nu se lasă tentat de cîștigarea imediată a pionului a6, ceea ce după 19... Cc4 ar fi dat negrului unele contrașanse, ci menținîndu-se strict în cadrul planului său strategic, elimină calul negru care poate controla punctul d5 și pregătește clasicul final care a survenit și în partida Smîslov-Najdorf, de astă dată fără ca negrul să aibă măcar perechea de nebuni.

19...	**Dc7:b6**
20. Dd1—e2	**Tc8—a8**
21. Rg1—h2	**0—0**
22. Tf2—f1	**Ta8—a7**
23. Tf1—a1	**Tf8—a8**
24. Ta1—a2	**...**

Ultimele mutări ale albului au scos clar în evidență planul său strategic. Negrul are slăbiciuni de pioni la a6 și d6 și de cîmpuri la a5 și d5. În jurul acestor slăbiciuni se concentrează figurile albe pentru a crea maximum de presiune și a forța mărirea treptată a avantajului pozițional. În primul rînd trebuie luat definitiv în stăpînire punctul d5.

24...	**Ne7—d8**
25. Cb3—a5	**Ta8—c8**
26. Ca5—c4	**Db6—c6**
27. Cc4—e3	**a6—a5**
28. Ta4—c4	**Dc6—a6**
29. b2—b3	**Nd8—b6**
30. Tc4:c8+	**Da6:c8**
31. Ce3—d5	**Cf6:d5**
32. Cc3:d5	**...**

231



Avantajul poziţional al albului s-a concretizat. Finalul care urmează constituie încă un exemplu de superioritate a calului asupra nebunului. Gheller valorifică această superioritate cu o tehnică exemplară.

32...	Dc8—c5
33. Ta2—a1	Dc5—f2
34. De2:f2	Nb6:f2
35. Ta1—f1	Nd4—c5
36. c2—c3	Nd4—c5
37. g2—g4	h4:g3+
38. Rh2:g3	Ta7—b7

Acum încearcă negrul să obţină un oarecare contrajoc asupra pionului b3, dar lucrul acesta nu reuşeşte.

39. Tf1—b1	f7—f6
40. Rg3—f3	Rg8—f7
41. Rf3—e2	Tb7—b8
42. b3—b4	g7—g6

Cu scopul de a obţine un pion liber pe coloana „e", dar pionul liber alb de pe coloana „b" se dovedeşte mult mai tare.

43. Re2—d3	...

Cîştiga şi 43. f:g6 R:g6 44. b:c5 T:b1 45. c6, deoarece după 45... Tb8 46. c7 Te8 urma 47. Ce7+.

43...	g6:f5
44. e4:f5	a5:b4
45. c3:b4	Nc5—d4
46. Tb1—c1	Rf7—g7
47. Tc1—c7+	Rg7—h6
48. Rd3—e4	Rh6—g5
49. Tc7—h7	Rg5—h4
50. Th7—g7+	Rg5—h4

Negrul s-a aventurat cu regele, creînd oarecari ameninţări asupra pionului h3, dar albul joacă foarte exact şi foloseşte chiar poziţia expusă a regelui advers.

51. Re4—f3	Nf2—e1
52. Rf3—g2	Tb8—f8
53. b4—b5	Ne1—a5
54. b5—b6	Na5:b6

Negrul este silit să dea nebunul deoarece altfel după b6—b7 şi Ce7—c6, pionul costă un turn.

55. Cd5:b6	Tf8:b8
56. Tg7—g4+	Rh4—h5
57. Cb6—d5	şi negrul cedează.

STĂPÎNIREA COLOANEI DESCHISE

INDIANA VECHE

Alb : **I. Averbach**

Negru : O. Panno

Meciul U.R.S.S.-Argentina, 1954

1. d2—d4	Cg8—f6
2. c2—c4	g7—g6
3. Cb1—c3	Nf8—g7
4. e2—e4	d7—d6
5. Nf1—e2	...

Albul adoptă în această partidă un sistem mai puţin obişnuit de dezvoltare, întîrziind aducerea în joc a calului g1.

5...	0—0
6. Nc1—g5	c7—c5

O greşeală ar fi fost 6... e5 din cauza 7. d:e5 d:e5 8. D:d8 T:d8 9. Cd5. Intenţia albului este de a atrage pe negru să joace h7—h6, pentru ca după retragerea nebunului la e3 să cîştige prin Dd2 un tempo.

7. d4—d5	a7—a6
8. a2—a4	Dd8—a5!

Mai slab s-a jucat într-o partidă Averbach — Matanovici (Stockholm 1952) 8... Dc7.

9. Ng5—d2! ...

La 9. Dd2 negrul poate sacrifica un pion prin 9... b5 obținînd un atac puternic. Pierderea de timp legată de retragerea nebunului este compensată de faptul că și negrul va trebui să retragă dama de la a5.

9... e7—e5?

După părerea marelui maestru Averbach, mutarea aceasta constituie o greșeală strategică, în urma căreia albul obține avantaj, deoarece prin închiderea centrului organizarea atacului pe flancul regelui este mult ușurată.

Continuarea. corectă, experimentată într-o partidă de antrenament Averbach — Boleslavski (1953) este 9... e6! 10. Cf3 e:d5 11. e:d5 Ng4 12. 0—0 cu joc aproximativ egal.

10. g2—g4! Cf6—e8
11. h2—h4 f7—f5

O încercare de a obține contrajoc pe flancul regelui, care nu dă nici un rezultat. Mai bine era 11... Dd8, regrupînd piesele pentru apărare.

12. h4—h5 f5—f4

Blocarea poziției reprezintă cea mai bună șansă a negrului, deoarece altfel după 13. h:g6 h:g6 14. g:f5 jocul s-ar fi deschis în favoarea albului.

13. g4—g5! ...

Pentru a preveni eventualitatea g6—g5, continuînd blocarea poziției. Acum albul amenință h5—h6, după care nebunul negru ar fi fost silit să se retragă la h8 rămînînd în afară din joc, ceea ce obligă pe negru să elibereze cîmpul f8.

13... Tf8—f7
14. Ne2—g4 ...

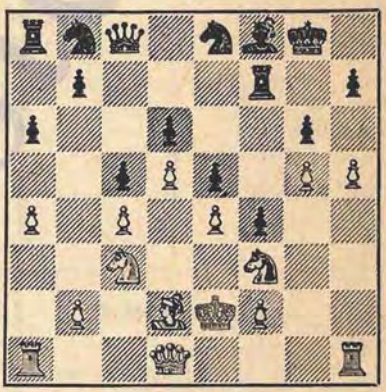
Aplicarea unui cunoscut principiu strategic: albul schimbă nebunul „bun" al negrului contra nebunului său „rău", slăbind prin aceasta în mod deosebit cîmpurile albe din tabăra adversarului, ceea ce îi întărește simțitor atacul.

14... Da5—d8

Încercarea 14... N:g4 15. D:g4 Db4 nu reușește tocmai din cauza slăbiciunii cîmpurilor albe: 16. h:g5 h:g5 17. Dc8! Te7 18. b3 și negrul nu poate lua la b3 din cauza 19. Tb1 D:c4 20. T:b7.

15. Ng4:c8 Dd8:c8
16. Cg1—f3 Ng7—f8
17. Re1—e2 ...

232



Regele alb părăsește linia 1-a, pentru a permite concentrarea forțelor grele albe pe coloana „h" care va constitui calea principală de-a lungul căreia se va desfășura atacul albului.

În așteptarea atacului, negrul își regrupează forțele pentru apărare.

17... Tf7—g7
18. Th1—h4 Cb8—d7
19. h5:g6 h7:g6
20. Dd1—h1 Nf8—e7

Mai multă rezistență se putea opune prin 20... Rf7, după care atacul alb s-ar fi izbit de dificultăți mai mari.

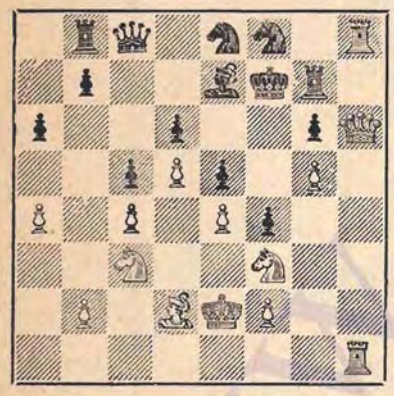
21. Th4—h8+ Rg8—f7
22. Dh1—h6 Cd7—f8

Amenințările tactice ale albului sînt foarte puternice. La 22... Nf8 ar fi urmat 23. Ch4 și dacă 23... Tb8, atunci 24. Cf5! Tg8 25. Dh7+ iar la 23... Tg8 24. Th7+. De aceea negrul apără cîmpul h7.

23. Ta1—h1 ...

Acum concentrarea forțelor albe pe coloana „h" este terminată și se amenință sacrificiul nebunului

233



la f4, împotriva căruia negrul n-are apărare suficientă.

23... Ta8—b8

La 23... Nd8 ar fi urmat tot 24. N:f4 e:f4 25. Th4 Re7 26. T:f4. Același sacrificiu ar fi urmat și la 23... Tg8.

(vezi diagrama)

24. Nd2:f4! Dc8—c7

Poziția negrului nu se mai poate apăra. După 24... e:f4 25. Th4 amenințarea T:f4+ decide. Cu 24... Dc7 negrul caută să apere suplimentar punctul e5, deoarece la 24... Cd7 ar fi urmat 25. Dh3 Cb6 26. N:e5!.

25. Dh6—h2! ...

Din nou cu amenințarea N:e5.

25... Cf8—d7
26. Dh2—h3 ...

Acum însă își spune cuvîntul slăbiciunea cîmpurilor albe.

26... Cd7—f8
27. Th8:f8+! Rf7:f8
28. Dh3—e6 Tg7—g8
29. Cf3—h4! ...

Cu aceasta atacul alb triumfă. Punctul g6 nu poate fi apărat și poziția regelui negru se prăbușește complet.

29... Ne7—d8
30. Ch4:g6+ Rf8—g7
31. Cg6:e5 și negrul cedează.

PIONII DOMINĂ CENTRUL

PARTIDA SPANIOLĂ

Alb : **S. Samarian**
Romania

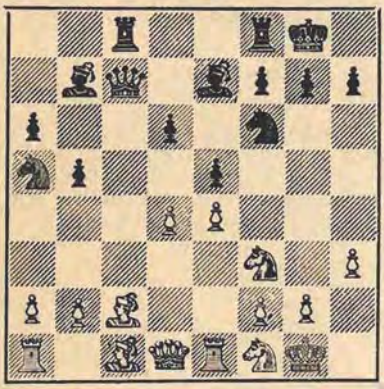
Negru : A. Bergquist
Suedia

Jucată în semifinala Campionatului mondial prin corespondență, între 3.I.1962 - 1.XII.1963

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Nf1—b5 a7—a6
4. Nb5—a4 Cg8—f6
5. 0—0 Nf8—e7
6. Tf1—e1 b7—b5
7. Na4—b3 d7—d6
8. c2—c3 0—0
9. h2—h3 Cc6—a5
10. Nb3—c2 c7—c5
11. d2—d4 Dd8—c7

12. Cb1—d2 **c5:d4**
13. c3:d4 **Nc8—b7**
14. Cd2—f1 **Ta8—c8**

234



Se poate considera că — la fel ca în vechiul şatrandj — partida se începe de fapt de la această „tabie" bine cunoscută în teorie sub numele de „varianta Panov" (care poate fi considerată o poziţie tipică). Ideea negrului este de a face să explodeze centrul alb prin mutarea d6—d5, sacrificînd un pion cu scopul de a-şi valorifica astfel avantajul de dezvoltare. Împotriva acestui plan au fost încercate diferite metode. La epoca disputării acestei partide continuarea aleasă de alb era considerată ca cea mai bună. Mai tîrziu, la începutul anului 1963, a fost publicată o foarte interesantă analiză a suedezului Svend Siim din care reiese că după 15. Nb1! d5 16. e:d5 e:d4 (16... e4 17. Cg5! Tfd8 18. C:e4 C:d5 19. Dh5) 17. Ng5 mutarea lui Trifunovici 17... Tfe8, considerată ca singura satisfăcătoare pentru negru, este totuşi insuficientă din cauza 18. Dd3 Dc4 (18... g6? 19. T:e7!) 19. T:e7! T:e7 20. Da3! şi albul obţine două figuri pentru turn şi pion, cu poziţie avantajoasă.

15. Te1—e2 **Ca5—c6**

Negrul nu a vrut să se aventureze în complicatele variante care survin după 15... d5, de exemplu: 16. d:e5 C:e4 17. Cg3 f5 18. e:f6 N:f6 19. N:e4 d:e4 20. C:e4 N:e4 21. T:e4 Dc2 22. Dd5+! (Suetin — Blatny, Lyon, 1955). După cum reiese din numeroasele analize publicate, albul obţine avantaj. De asemenea, perspectivele negrului sînt mai slabe după 15... Tfe8 16. Cg3 g6 17. b3 Cc6 18. Nb2 (Matanovici — Keres, Viena, 1957). Mutarea aleasă de negru în această partidă a fost propusă de O'Kelly şi este apreciată în „Schach-Archiv" (Dr. Euwe) ca „mai activă". Intenţia negrului este de a răspunde la 16. Ng5 cu 16... h6 17. Nh4 Ch5.

16. Cf1—g3 **...**

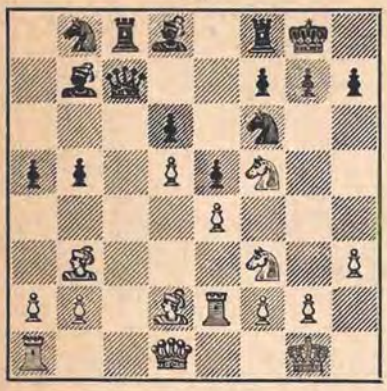
Din moment ce — aşa cum se va vedea în continuare — mutarea consecventă 16... Cb4 nu dă nimic negrului, devine evident că planul cel mai bun pentru alb este continuarea liniştită a operaţiilor pe flancul regelui, folosind slăbiciunea cîmpurilor albe (f5).

16... **Cc6—b4**
17. Nc2—b3 **a6—a5**
18. Nc1—d2! **Cb4—c6**
19. d4—d5 **...**

Blocînd centrul cu cîştig de tempo, albul elimină singurul contrajoc al negrului, legat de presiunea pe e4 sau de un eventual d6—d5. Închiderea centrului corespunde şi principiului strategic conform căruia operaţiile pe flancuri nu pot avea succes atîta timp cît centrul nu este asigurat.

19... **Cc6—b8**
20. Cg3—f5 **Ne7—d8!**

235



Rămîne o chestiune deschisă dacă negrul a subestimat sau n-a văzut combinaţia care urmează. În orice caz însă, chiar dacă negrul muta altceva, albul ar fi păstrat oricum un incontestabil avantaj poziţional şi multe posibilităţi tactice, de ex. 20... a4 21. Nc2 Nd8 22. Nd3 şi dacă 22... Na6, atunci 23. Tc1 Dd7 24. T:c8 N:c8 şi tema sacrificiului de figură pentru trei pioni reapare sub forma 25. N:b5 D:b5 26. C:d6 Dd7 27. C:c8 D:c8 28. D:a4.

21. Nd2:a5! ...

Consecinţele acestei combinaţii nu pot fi calculate cu precizie nici chiar într-o partidă prin corespondenţă. Am considerat totuşi că în complicaţiile care urmează, şansele sînt numai de partea albului, ai cărui pioni centrali îi asigură o mare superioritate de spaţiu şi diferite posibilităţi de a recîştiga cu avantaj figura sacrificată.

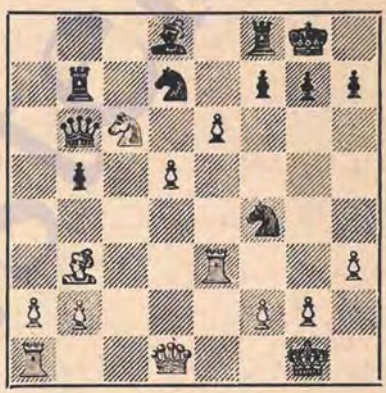
21...	**Dc7:a5**
22. Cf5:d6	**Tc8—c7**
23. Cf3:e5	**Cb8—d7**

Alegerea celei mai bune apărări este foarte dificilă. Era de considerat 23... Db6 la care ar fi putut urma 24. C:b7 T:b7 25. Tc1 Tc7 (altfel cîmpul c6 rămîne în stăpînirea albului) 26. T:c7 N:c7 27. Cf3 urmat de e4—e5 cu ameninţări periculoase.

24. Cd6:b7	**Tc7:b7**
25. Ce5—c6	**Da5—b6**
26. e4—e5	**Cf6—h5**
27. e5—e6	**Ch5—f4**
28. Te2—e3!	...

La 28. Te4 ar fi putut urma 28... f:e6 29. d:e6 Rh8! şi negrul capătă contrajoc, de ex. 30. e7 N:e7 31. C:e7 C:h3+ 32. g:h3 D:f2+ 33. Rh1 Tf3!

236



28... Nd8—f6

Nu mergea 28... f:e6 din cauza 29. C:d8 T:d8 (29... D:d8 30. d:e6 C:e6 31. N:e6+ Rh8 32. Td3) 30. d:e6 Rh8 (30... Rf8 31. e7+; 30... C:e6 31. T:e6) 31. e:d7 şi albul cîştigă.

29. e6:d7	**Tb7:d7**
30. Dd1—g4	**Db6—c7**

La 30... C:d5 urmează 31. D:d7 C:e3 32. f:e3 D:e3+ 33. Rh1 şi albul cîştigă.

31. Ta1—d1! ...

Albul nu se preocupă de apărarea pionului (pentru luarea căruia negrul va mai trebui să piardă o mutare) ci își activizează decisiv figurile.

31... Nf6:b2
32. g2—g3 Cf4—g6

La 32... Ce6 ar fi putut urma atît 33. d:e6 T:d1+ 34. D:d1 D:c6 35. c:f7+ Rh8 36. Te6, cît și simplu 33. Tb1.

33. h3—h4! ...

Cea mai simplă cale de cîștig. Amenințarea de a izola calul negru la h8 prin h4—h5 obligă pe negru să intre într-un final pierdut.

33... Dc7—d6
34. h4—h5 Cg6—e7
35. Cc6:e7+ Td7:e7
36. Te3:e7 Dd6:e7
37. d5—d6 De7—f6
38. Dg4—b4! ...

Pionul „d" nu trebuie să înainteze decît atunci cînd negrul nu mai poate aduce nebunul la apărare via e5—c7.

38... Nb2—e5

Sau 38... Nc3 39. Dc5 b4 (39... h6 40. Td3 b4 41. d7; sau 39... De5 40. D:e5 N:e5 41. d7 Nf6 42. Te1; sau 39... Na5 40. D:b5) 40. d7 Td8 41. Td3 h6 42. Te3 Nd4 (42... T:d7 43. Te8+ Rh7 44. Df8) 43. Te8+ Rh7 44. Nc2+ g6 45. h:g6+ f:g6 46. De7+ D:e7 47. T:e7+ Rg8 48. Te8+ și albul cîștigă.

39. Db4—c5! Tf8—d8
40. d6—d7! Negrul cedează.

Cîmpul c7 este controlat și negrul nu are o apărare suficientă împotriva amenințării 41. Te1, de exemplu: 40... h6 (40... g6 41. h6) 41. Te1 Nd6 42. Te8+ Rh7 43. Dc2+ (43. Nc2+ g6 44. h:g6+ Rg7!) 43... g6 44. h:g6 f:g6 (44... Rg7 45. N:f7!) 45. Nf7! și albul cîștigă.

LISTA EXEMPLELOR DIN LUCRARE

(NUMĂRUL ESTE AL DIAGRAMEI. EXEMPLELE CU ASTERISC SÎNT PARTIDE COMPLETE. LA PARTIDELE FĂRĂ DIAGRAMĂ ESTE INDICATĂ PAGINA)

*4,5 — Alehin — Opocensky
*6 — Smîslov — Barcza
*7,8,134 — Euwe — Smîslov
*9 — Benkö — Smîslov
*11 — Nimzovici — L. Steiner
15 — Steinitz — Lasker
16 — Botvinnik — Keres
18 — Lasker — Capablanca
19 — Yanovsky — Kupchik
22 — Samarian — Rusenescu
24 — Lilienthal — Smîslov
26 — Nimzovici — Taubenhaus
95 — Kopaev — Alatorțev
28 — Toluș — Flohr
*29 — Rubinstein — Lasker
*34 — Thomas — Alehin
*35 — Botvinnik — Boleslavski
36 — Stahlberg — L. Szabó
37 — Sokolski — Botvinnik
38 — Alehin — Euwe
*39 — Troianescu — Samarian
*43 — Nimzovici — Behting
47 — Marshall — Capablanca
48 — Euwe — Alehin
*50 — Eliskases — Flohr
52 — Levenfiș — Flohr
55 — Lasker — Tarrasch
*60 — Paulsen — Tarrasch
61 — Nimzovici — Tarrasch
65 — Alehin — Euwe
67 — Lilienthal — Kotov
68 — Zwetkov — Smîslov
71 — Kmoch — Alehin
*73 — Rellstab — Woog
75 — Bogoliubov — Capablanca
*76 — Rubinstein — Spielman
*77 — Cehover — Rudakovski
79 — Furman — Vistanețkis
80 — Sokolski — Plater
81 — Nimzovici — Un amator
82 — Ribera — Capablanca
83 — Capablanca — Treybal
86 — Riumin — Zubarev
87 — Capablanca — Tartakower

88 — Lisiţîn — Kopaev
89 — Lasker — Eliskases
93 — Botvinnik — Levenfiş
94 — Euwe — Rabinovici
95 — Kopaev — Alatorzev
96 — Najdorf — Lundin
103 — Averbach — Panov
104 — Alehin — Yates
105 — Zukertort — Cigorin
106 — Popa — Halic
107 — Reshevski — Woliston
108 — Botvinnik — Kottnauer
109 — Becker — Korody
110 — Stoltz — Kashdan
111 — Reti — Rubinstein
112 — Rubinstein — Johner
113 — Marshall — Nimzovici
114 — H. Steiner — Fine
115 — Alehin — Euwe
116 — Lasker — Bauer
117 — Nimzovici — Tarrasch
118 — Alehin — Drewitt
*119 — Makogonov — Keres
*121 — Lasker — Tarrasch
123 — Flohr — Botvinnik
*126 — Flohr — Veltmander
128 — Smîslov — Evans
131 — Reshevski — Olafsson
132 — Tarrasch — Rubinstein
133 — Euwe — Alehin
134 — Euwe — Smîslov
*136 — Gottschall — Nimzovici
137 — Schlage — Nimzovici
139 — Nimzovici — Buerger
141 — Gunsberg — Cigorin
*144 — Behting — Nimzovici
146 — Nimzovici — I. Bernstein
147 — Gunsberg — Cigorin
148 — Nimzovici — Giese
149 — Nimzovici — Alehin
150 — Nimzovici — Freyman
151 — Alehin — Nimzovici
*152 — Kirilov — Botvinnik
*154 — Lisiţîn — Botvinnik
*155 — Mieses — Cigorin
156 — Botvinnik — Lilienthal
157 — Pachman — Kuzelka
*158 — Kashdan — Nimzovici
*159 — Botvinnik — Fine
160 — Kotov — Furman
161 (pag.) — Keres — Smîslov
161 — Taimanov — Bîvşev
162 — Stahlberg — L. Szabó
163 — Smîslov — Lilienthal
163 (pag.) — Sokolski — Arulaid
*165 — Spielman — Rubinstein
*166 — Alexander — Barcza (şi pag. 161)
*167 — Wolff — Rubinstein
*170 — Sämisch — Grünfeld
*171 — Gheler — Kramer
*172 — Polugaevski — Averbach
174 — Capablanca — Lundin
175 — R. Byrne — Kotov
178 — Teichman — O. Bernstein
179 — Smîslov — Botvinnik
*180 — Ivkov — Smîslov

180 — (pag.) Maranțman — Goliak
181 — Spasski — Ciociltea
*181 — Diez del Corral — Blau
*182 — Hasin — Littlewood
184 — Flohr — Ragozin
185 — Filip — Jezek
186 — Pachman — Averbach
187 — Zita — Drimer
187 — (pag.) Schlechter — Lasker (2)
188 — Kotov — Pachman
*190 — L. Szabó — Stahlberg
*191 — Taimanov — Nejmetdinov

www.stere.ro

www.stere.ro

CUPRINSUL

Prefață la ediția a II-a 5
Introducere 7

Capitolul I. **Noțiunile de bază** 11
I. Spațiul 11
Lupta pentru stăpînirea centrului 12
Citeva exemple practice asupra luptei pentru centru . . 15
II. Figurile 22
III. Timpul 23
Despre tempo 24
Pierderi de tempo — zugzwang 25

Capitolul II. **Despre principiile strategice** 27
Teoria lui Steinitz. Cigorin și Alehin. Concepțiile moderne . 27

Capitolul III. **Despre caracteristicile strategice generale** . 33
I. Despre cîmpuri slabe și tari 33
II. Despre structura pionilor 38
A. Pionii dubli și cei izolați 39
B. Despre pionul izolat pe coloana „d" („isolani") . . . 42
C. Despre pionii „atîrnați" 47
D. Despre pionii liberi 53
E. Majoritățile de pioni 57
F. Lanțurile de pioni 66
1. „Baza" lanțului de pioni este apărată. Cum se conduce asediul ei 68
2. „Baza" lanțului de pioni nu este apărată. Funcțiile de „blocheur" ale pionilor sînt preluate de figuri . . 73
III. Despre mobilitatea figurilor 75
A. Nebunii față de poziția pionilor 76
B. Despre mobilitatea turnurilor 82
1. Pioni înapoiați pe coloane semideschise 84
2. Despre coloanele deschise 89

3. Acțiunea turnurilor pe linia a 7-a 94
a) Linia a 7-a „absolută" în legătură cu pionii liberi 96
b) Turnurile dublate dau șah etern 97
c) Mecanismul de remiză turn + cal 99
d) Cîștigul de material 99
e) Jocul combinat al turnurilor pe liniile 7 și 8. Manevra de mat în colțul tablei 100
4. Pătrunderea turnurilor pe linia a 7-a în jocul de mijloc 103

C. Valoarea comparată a calului și nebunului. Perechea de nebuni 105

1. Calul mai tare decît nebunul 101
2. Nebunul mai tare decît calul 111
3. Perechea de nebuni 117
a) Perechea de nebuni ca instrument de atac în jocul de mijloc 118
b) Perechea de nebuni în final 124

D. Manevrele poziționale împotriva slăbiciunilor adverse . 134

Capitolul IV. **Despre apărarea preventivă și „supra-apărare"** 144

Supra-apărarea 147

Capitolul V. **Despre pozițiile tipice** 150

Poziția Botvinnik 151
Poziția Metger 158
Poziția Sämisch 162
Poziția Wyvill 165
Poziția Steinitz 169
Atacul minorității 173
a) Contraatacul f7—f5—f4 174
b) Negrul luptă pentru ocuparea punctului e4 . .175
c) Negrul luptă pentru ocuparea diagonalei b1—h7 și schimbă nebunii de cîmpuri albe 176
d) Sistemul bazat pe mutarea Cf6—e4 179

Capitolul VI. **Teoria și practica (partide)** 181

Smîslov-Najdorf (Punctul d5) 182
Keres-Kotov (Slăbiciuni de cîmpuri și pioni) . . . 184
Alehin-Fine (Superioritatea de spațiu) 187
Capablanca-Lasker (Atacul minorității) 190
Reshevsky-Gheller (Atacul minorității) 194
Benkö-Taimanov (Atacul minorității) 196
Lilienthal-Botvinnik (Stăpînirea centrului) 198

Lilienthal-Kotov (Stăpînirea centrului) 201
Fischer-Reshevsky (Punctul d5, nebunul „rău") . . . 203
Fischer-Bolbochan (Punctul d5, calul superior nebunului) 205
Stulik-Samarian (Atac poziţional, linia a 7-a) . . . 207
Ciocîltea-Fischer (Superioritatea în centru) 210
Euwe-Ghiţescu (Atac la rege) 214
Gheorghiu-Portisch (Atac la rege) 216
Kotov-Novotelnov (Isolani) 217
Smîslov-Botvinnik (Perechea de nebuni) 220
Kotov-Unzicker (Forţa de expansiune a centrului) . . 222
Boleslavski-Rosetto (Calul mai tare decît nebunul) . 223
Petrosian-Barcza (Lanţuri de pioni) 227
Gheller-Najdorf (Calul mai tare decît nebunul, punctul d5) 229
Averbach-Panno (Stăpînirea coloanei deschise) . . . 231
Samarian-Bergquist (Pionii domină centrul) 233

Lista exemplelor din lucrare 237

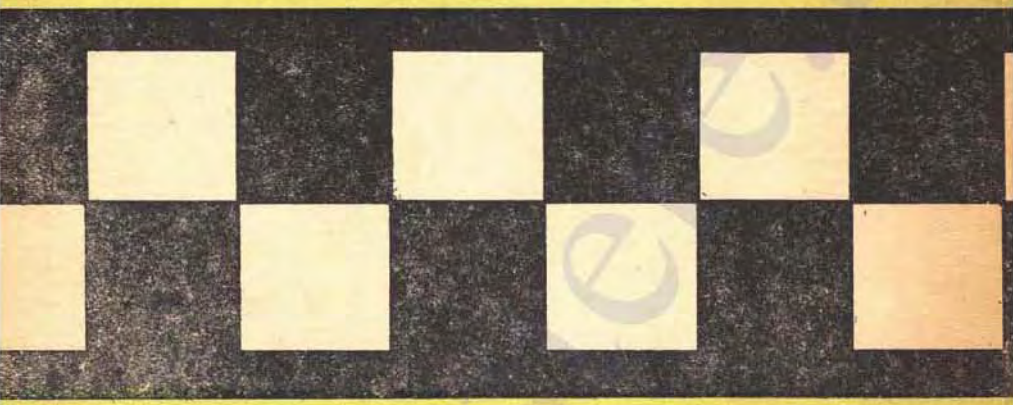
WWW.STEF.RO

Redactor responsabil AL. EFREMOV
Tehnoredactor NESTOR PANAITIDE

Dat la cules 2 octombrie 1964. Bun de tipar 27.II.1965. Apărut 1965. Comanda nr. 435. Tiraj 12.000+120 ex. Broşate. Hîrtie scris II A 63 g/m². Coli editoriale 16,60. Coli tipar 15,25. T nr. 14697/1964. C.Z. pentru bibliotecile mici 796 R.

Tiparul executat la Întreprinderea poligrafică „Informaţia", str. Brezoianu nr. 23—25. Bucureşti, R.P.R.

WWW.stere.ro



EDITURA UNIUNII DE CULTURĂ FIZICĂ ŞI SPORT

www.sedo.ro